TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：格斗之王 '97 完全出招攻略（ARC）
梦幻模拟战攻略（SS）　浪漫传说攻略（PS）

口袋战士

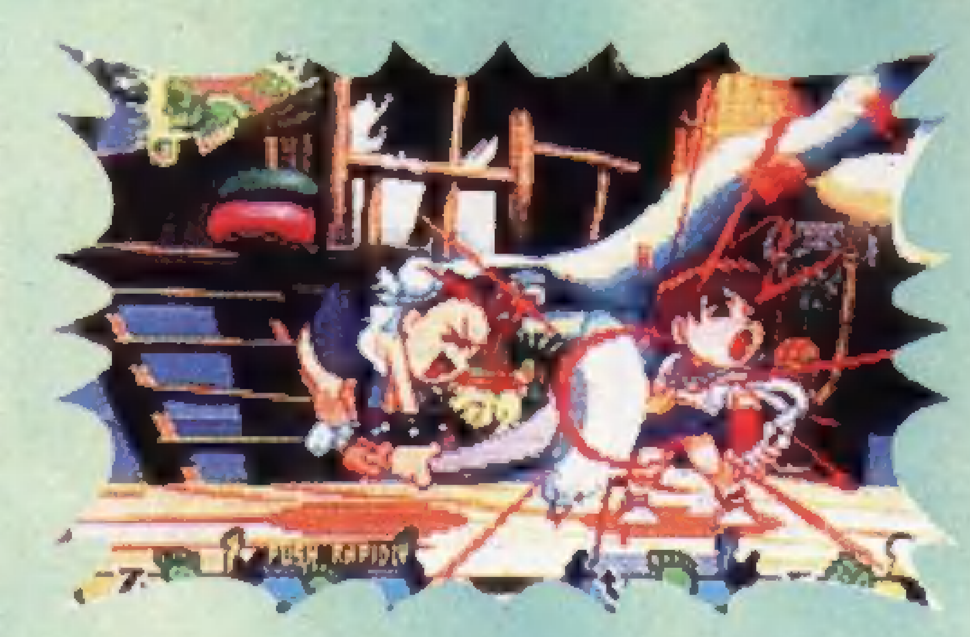
机种：ARC
类型：对战 ACT
厂商：CAPCOM

背景中照例藏有CAPCOM公司游戏中的其他人物，你不认认看！

不知为什么，CAPCOM公司近来总是拿它以前作品中的人物做文章，什么《X-MAN对街头霸王》、什么《美国英雄对街头霸王》等等，各路英豪齐集一堂，直打得天昏地暗。热闹气氛固然十足，但对战技巧已大大不如以往那么讲究了。

这次的《口袋战士》集合了“街霸”系列中的隆、肯、春丽、樱花、桑吉尔夫和息吹；“恶魔战士”系列中的莫丽卡、泪泪和菲丽西娅；“WAR ZARD”中的塔巴莎等共10人，阵容可谓十分强大，而这些令人望而生畏的格斗家在本作中完全是以Q版形象登场，格调轻松，搞笑味十足。

春丽这招可从来没见过，樱花看来被打得不轻。



用伞使出的升樱拳，那该叫「升樱伞」吧！

桑吉尔夫这大块头居然如此欺负泪泪这样纤小的对手，真没风度。

这也是攻击方式的一种吧？

在“街霸3”中才有的真升龙拳，在本作里也可使用。

这是肯的“龙卷旋风腿”吗？威力一定很大。

本作中登场的十位角色

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：SNK

带着狼一起出战的娜可露露，她对面的加尔福特只身一人，忠犬巴比哪去了呢？

3D形式展现了战斗场面迫力十足。

在上期的"新闻"中我们已向读者报道了关于SNK公司最新的街机基板"HYPER NEO·GEO 64"的情报，对应该基板的"侍魂64"引起了各界玩家浓厚的兴趣。过去，"侍魂"作为2D武器对战游戏有着与CAPCOM公司的"街头霸王"同样的魅力，喜爱它的玩家大有人在。此次，SNK公司将其以3D形式推出，是否还能赢得新老玩家的欢心实属难言。

不少人正在津津有味的试玩着本作的体验版。

用POLYCON制作的霸王丸和橘右京，你看得惯吗？

从公布的画面看，背景及人物都还算细腻。本作加入了柳生磐马和色两位新角色，而霸王丸、娜可露露、莉姆露露以及牙神幻十郎等人气角色则依然健在。操作系统方面仍是八方向、四按键（防御、弱攻击、强攻击、移动），据称对战时角色可在3D舞台上自由移动，看来想要熟练掌握游戏肯定要下一番功夫才行。

卷首语

告诉大家一个好消息，本刊从这一期开始将改为平订，这不仅意味着杂志装帧会更精美，同时也意味着内容会比以往更丰富、更充实。

此举可以说是一年多来本刊最大的变革之一，所以当写这篇卷首语时便觉得很难下笔。该对读者朋友说些什么呢?感谢的话以往已说得太多，此情此意相信大家已能深深体会。加大杂志内容以及质量方面的力度，但却还保证价格不变，编辑部在此下了多大的决心、付出了多大的努力实在一言难尽。唯一希望的便是当你拿到“电子游戏与电脑游戏”时能够真正感到满足，即使到了将来的某一天，当你随手翻开杂志时仍能够感觉到编辑们那颗真挚如火的心!

现代电子技术

(月刊)1997 年第 9 期　　(总第 88 期)1997 年 9 月 15 日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆特　稿

☆游戏名品

☆电脑宝岛

☆纵横四海

特别推荐:《怪物传说系列彻底大研究(下)》

《集结!中文游戏》等

本期封面:《远方的故事》
本期封底:《心跳回忆》
本期海报:《VR 战士 3》

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段 8 号
邮编　710061

出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:CN61－1224/TN
国际标准刊号:ISSN　1004－373X
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
发行　陕西电子杂志社发行部发行
广告登记证号　陕工商广字 01－036 号
定价　6.50 元

本期刊标

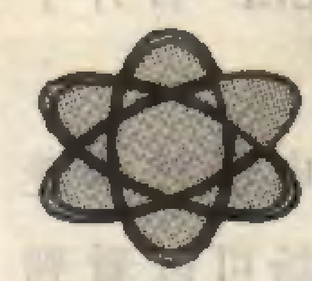
当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

致读者: 本刊因工作发展需要欲面向全国招聘编辑若干名，详情请参看"招聘启示"。另外，"暑期笔会"活动已圆满结束，在此真诚感谢全国玩友对本次活动的支持。

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻
NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING



松下M2"发卖断念"!

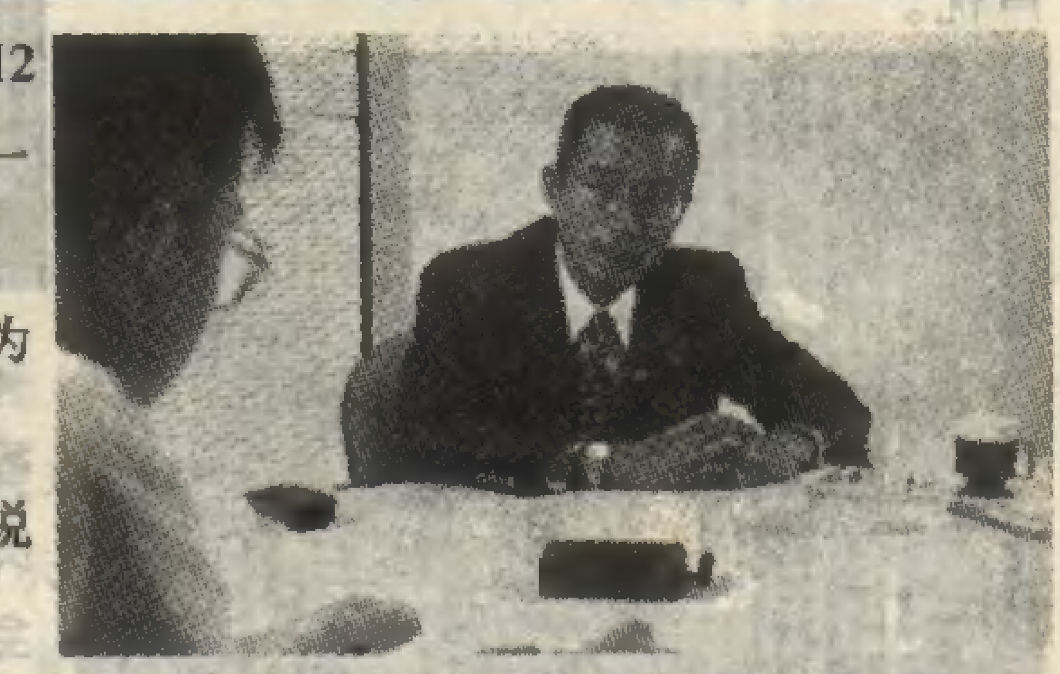
8月一开始，松下电器向业界传出了惊人的消息：松下电器分司所开发的64位游戏主机停止开发和发售的计划。被人们通称为"M2"的这台使用高速画面处理技术的主机，为什么在这样的时候取消发卖？M2迄今所开发和采用的技术将走向何处？让我们来看看松下娱乐公司(PANASONIC WONDER TIMENT)的社长柴田延宏，接受日本方面记者访问的发言。

——将M2作为GAME专用机的计划中止了，是出于会么样的原因和想法才做出这个决定的呢？

柴田：在如今三强鼎立的游戏业界，想要以GAME专用机的形式在其中打出市场是很困难的，这点是不争的事实。作为M2的市场知名度和期待度，如今仍和零没有什么两样，所以再加上最后对市场的分析，得出了"不仅是现在，在将来那下一个时代，也要以M2的技术来满足用户的需求"这样的结论。

——对应下一个时代的主机是指……？

柴田：仅靠硬体方面的尖端技术能满足用户吗？对这个问题的答案当然是否定的。M2的技术使它拥有超出一般专用GAME机的能力，但正因为如此，便更不应该在本来没有优势的GAME方面一直钻下去，而应在工业、产业、教育等方面发展其性能。



——将来搭载M2的主机，还会定为在一般家庭使用的机器吗？

柴田：当然了，但不作为GAME专用机登场。

——具体一些说呢？

柴田：目前正在摸索M2在各方面应用的可能性，产业用、工业用、教育用、娱乐用、还有网络，目前还是分类的研究，在将来必然会在某天融合起来，所以不会只考虑开发一方面的用途。作为松下电器，也将广泛开发各种周边。力求在不久的将来，把"什么都能做的机器"呈现在大家面前。

——将M2的技术实用化具体都已有哪些项目？

柴田：实际上，用于街机游戏的基版已进入实用化阶段，并向数家著名街机厂商提供M2的平台，另外，使用M2的CG等成果的展出也已预定召开。

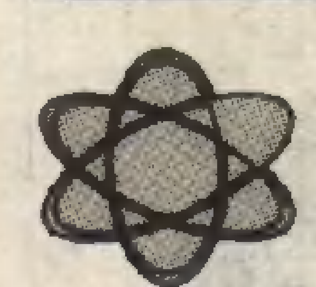
以上便是关于M2作为游戏主机的发卖计划中断的不幸事实，无论如何，在以后的日子里，作为游戏机迷的我们，对它的发展也就只有旁观的份儿了，也许将来的M2在游戏方面会有惊人作为也未可知呢。

从参人计划的厂商方面，大概最受打击的便是WARP社了，关于"D之食卓2"，饭野贤治在接受采访时说："……对于M2这样的高性能主机中途放弃实在令人遗憾。但《D之食卓2》是一定地在某机种推出的，问题是在哪一部主机推出。至今开发小组开会讨论多次未有结论。"

M2年表

'94年	'95年		'96年
8月 作为3DO外设附件的M2首次发表。 12月 公布M2将作为GAME专用新主机在'95年末发卖。	5月 在美国E3大展上，初次公开了M2的CG。 6月 在东京玩具展初次展示M2的模型。	7月 "D之食卓2"制作发布会召开。 11月 松下电器以100亿日元价格买下M2专利权。 12月 M2发售日延至'96年下半年。	4月 松下娱乐公司设立 9月 3DO公司从硬件开发合作中撤退。 11月 M2的发售再次延期，发卖日期不定。 **'97年** 7月 松下电器公司社长公布M2的发卖中止

▼95年的E3会场上M2成为受观注的焦点。



《机器人大战F》延期发售!

受所有玩家瞩目的SS大作《机器人大战F》再次延期发售，原本以确定发售日为8月29日，但近日厂家宣布要等到9月25日才可推出。此外，日本方面仍接受限定版的预定业务。

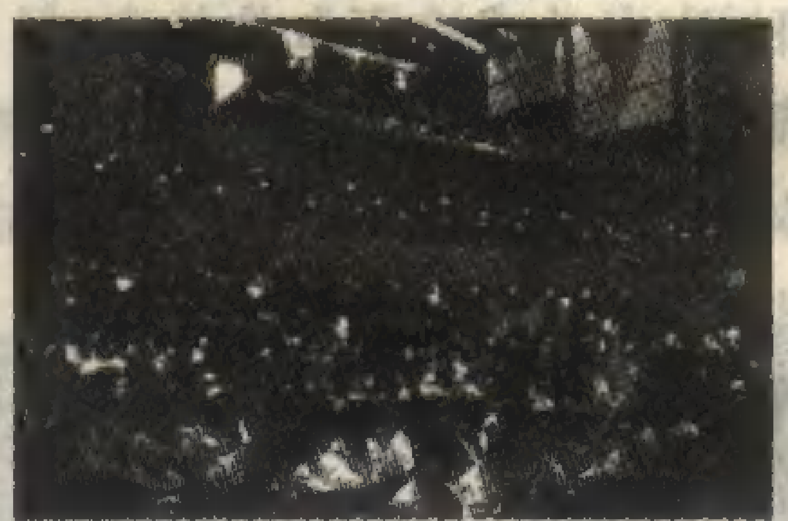
9月25日也是PS版《前线任务2》的发售日期，《机器人大战F》也选中这一天不知是何用意，看来到时候排行榜上这两者的竞争将很激烈。

“樱花大战”歌剧公演

7月19日～21日，在东京都新宿的东京厚生年金会馆，“樱花大战”中花组所演出的歌剧“爱是宝石”真的上演了！参与演出的有横山智佐，富泽美智、高乃丽等多位在游戏中为角色配音的声优。

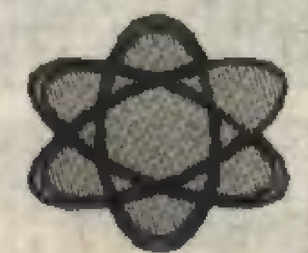
◀▲真宫寺樱花由横山智佐小姐扮演，“花组”成员们的精彩演出博得了全场观众的热烈掌声。

演出的反响极为热烈，到场的几乎都是“樱花大战”的狂热迷友，长达2小时的演出结束后，制作总指挥广井王子与音乐监督田中公平亦登场谢幕。



▲全场座无虚席，看来“樱花”的FANS真是不少啊。

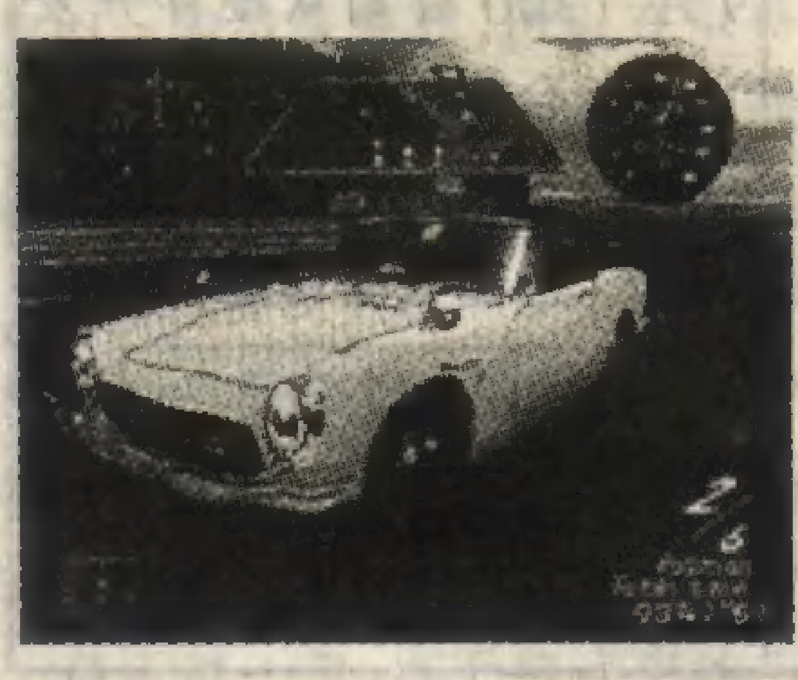
▲演出后制作总指挥广井王子与音乐担当田中公平登场。



筑波城名车云集！“名车列传”现场盛况

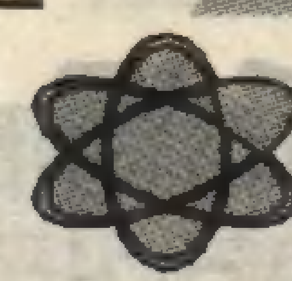
EPOCH社日前公布了将于12月发卖的PS用赛车软件“名车列传 GREAT EST 70'S”。7月17日，在筑波赛车场进行了实地摄影。

标题既然是“～名车 70'S”自然当天到场的全是丰田1000GT及本田800S等70年代的名车，车辆均来自名车俱乐部，保养得极好，至于片断拍摄的效果，请期待12月GAME的发卖吧。



《幻想水浒传》将在SS登场

相信很多玩家都知道PS版的《幻想水浒传》是一款相当不错的游戏，不久前KONAMI公司宣布将推出该作品的SS版。其基本系统及情节与PS版相同，但加入了一些新的要素。



“攻克机动队”发卖纪念活动开幕

7月下旬，索尼SCEI为刚刚发卖的PS射击游戏“攻克机动队～GAOST IN THE SHELL”召开了发卖纪念活动。

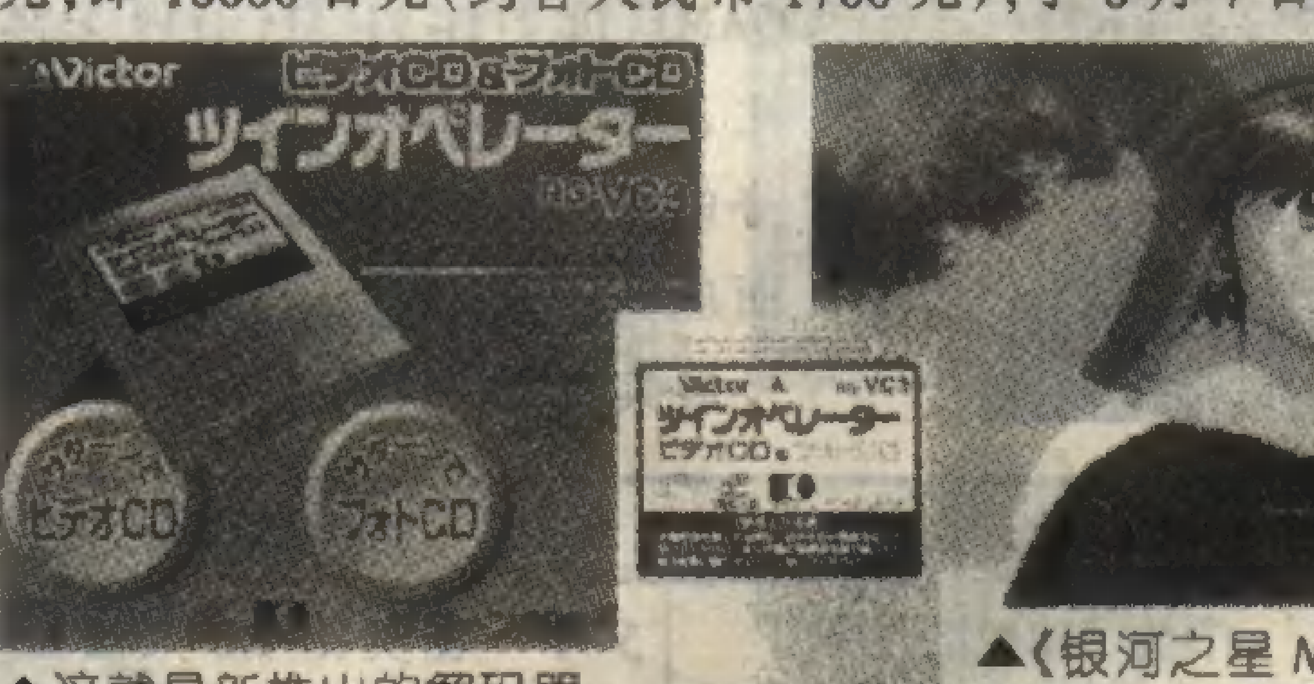
与会的游戏迷和电子技术迷多达8000余人，在现场可以看到按原作尺寸制作的生化机甲，引起诸多观众的注目。

◀会场中放置有与原作中等大的机器人玩具，这引起了所有观众的兴趣。

SATURN新型解码装置面世

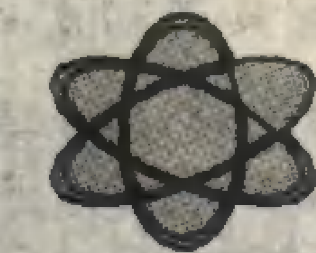
日本胜利（VICTOR）近日推出了用于SS主机的新型解码装置，这是一种命名为“双体解码器”的外设，其特点是将PHOTO CD与VEDEO CD的功能合为一体，外型与过去的VCD解码器相同。

定价方面，比起过去单用于VCD的解码器下降了3000日元，即18000日元（约合人民币1700元），于8月7日上市。



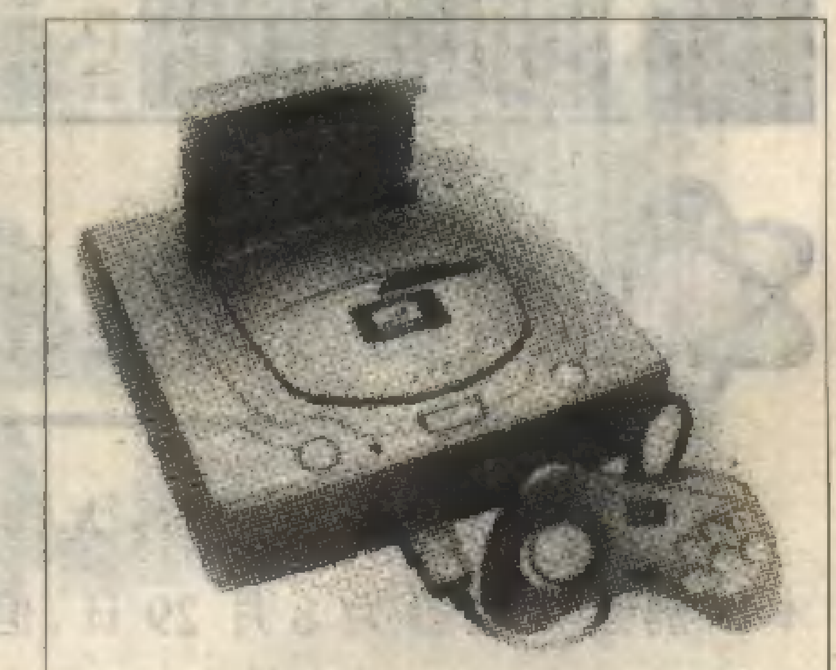
▲这就是新推出的解码器。

▲《银河之星MPEG版》的片头非常美丽。

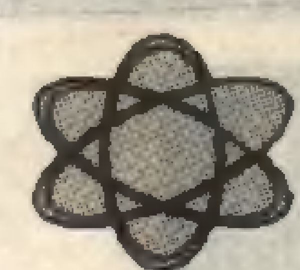


金色的土星主机

世嘉公司为了宣传其推出的MODEM，决定于今年8月15日至9月7日期间举办一个名为“SUPER NET陆上”的活动，参加者用《DECATHIELETE FOR SEGANET》在网上进行比赛，优胜者将可获得特制的SATURN主机连同MODEM及奖牌。



所谓特制的SATURN共分金、银、铜三种颜色，对应比赛的1至3名。



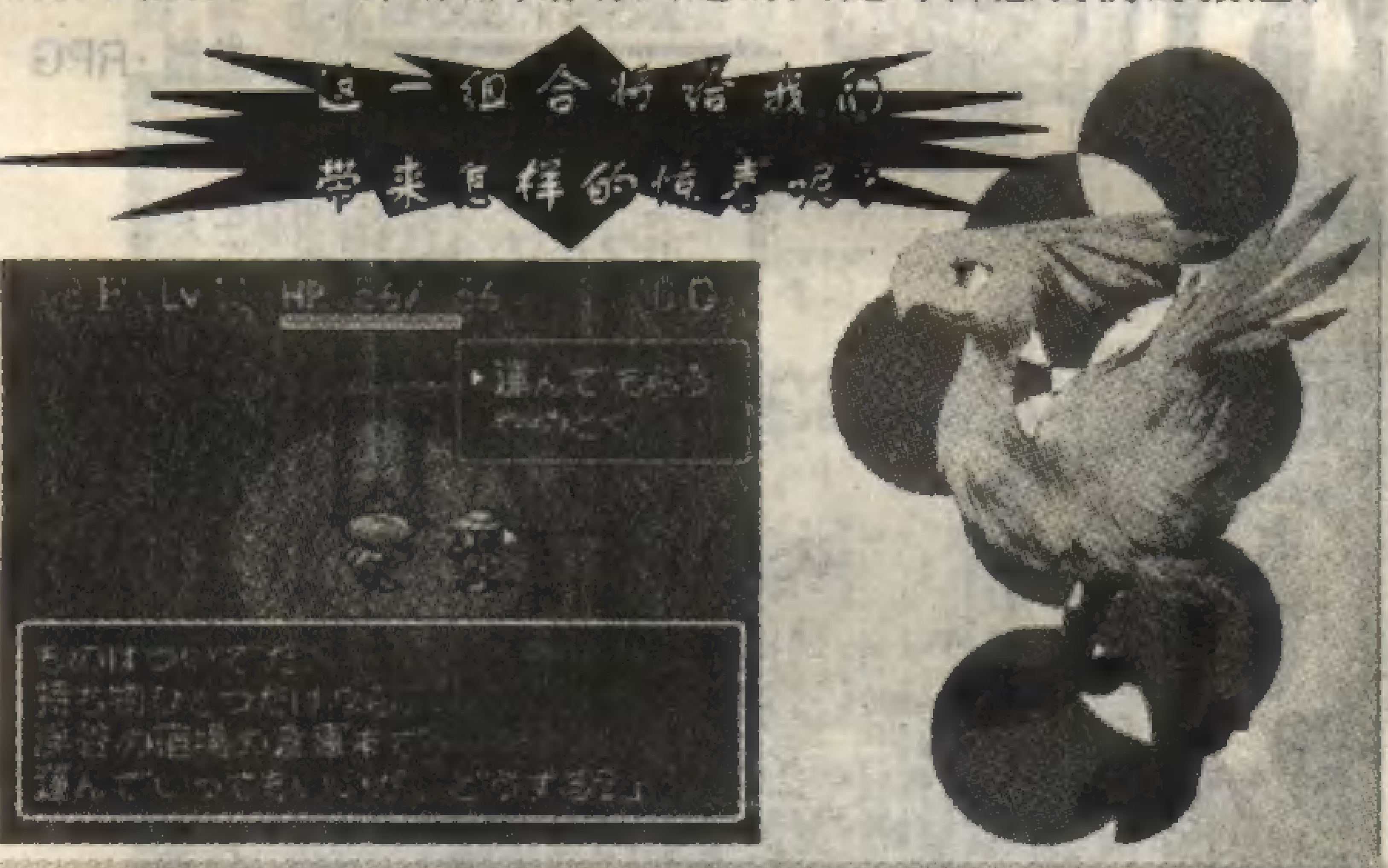
"不思议之迷宫"与陆行鸟的结合

大新闻!SQUARE 近日公布了即将在 PS 上推出的一款大作,其标题为"陆行鸟的不思议之迷宫"。

从名称便可想到,这是一款"FF"系列中著名的陆行鸟与 CHUN SOFT 的名作"不思议之迷宫"结合而成的游戏。陆行鸟在 FF 各代与 FFT、还有 TOBAL2 等作品中一直担当配戏的客串角色,这次终于圆了主演的梦。

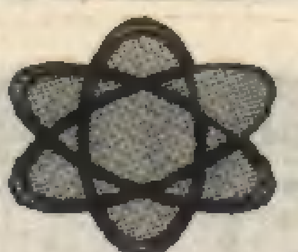
"陆行鸟的不思议之迷宫"由 SQUAUE 担当开发与发卖的工作,由"风来之西林"等不思议迷宫系列的作者中村光一担任监制,另外,在角色美术等方面,BANPRESTO 也将提供协助,游戏中所有角色,都已被证实将以可爱的 2 头身 Q 版造型出现。

游戏预定于今年冬季发卖,游戏内容基本上会将 FF 系列中的大量妖怪与"不思议之迷宫"的迷宫相结合,以"不思议迷宫"的方式展开……详情嘛,请有兴趣的人随时留意我们的报道。



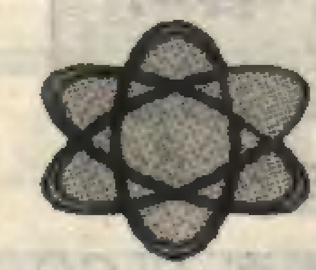
附:陆行鸟的历史

'88 年 12 月	在 FF Ⅱ 中,作为游戏者角色的坐骑初次登场,此后在每一代 FF 中均出场。
'91 年 7 月	"FF"系列初次在超任上推出"Ⅵ"代,当时陆行鸟在 CM 电视广告片和海报上大量出现而成名。
'97 年 1 月	"FF Ⅶ"中的迷你游戏"赛鸟"出现,游戏者可以为取得冠军而去养育自己的赛鸟。
'97 年 4 月	在格斗 GAME"TOBAL 2"中作为隐藏角色登场。
'97 年 5 月	使用陆行鸟的格斗 GAME"CHOCOBO DE BATTLE"公开,预定 9 月在美国展出画面。
'97 年 7 月	"陆行鸟的不思议之迷宫"被发表。



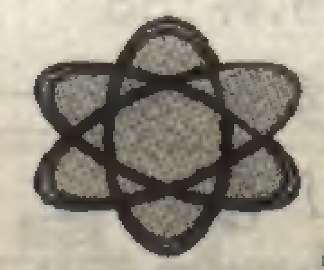
SQUARE 将涉足街机市场

著名游戏厂商 SQUARE 日前已与 NAMCO 公司签定合同,由 NAMCO 提供硬件,SQUARE 制作游戏。SQUARE 方面是由曾制作"TOBAL"系列的子公司 DREAM FACTORY 打头阵,制作对象当然仍是 3D 游戏,开发画面将在 AM SHOW(东京游戏展)上展出。



暑期笔会圆满结束

由本刊举办,受全国读者支持并关注的"暑期笔会"活动于 8 月 10-20 日之间举行,现已圆满结束。由全国各地邀请来的作者及幸运读者对活动表示满意,因本刊力量有限,所以未能将所有一直热心支持本刊作者全部邀请到京,而幸运读者的抽选更是带有一定的偶然性,基于以上原因请未被选中的作者和读者不要灰心,以后我们还将举办类似的活动,相信那时候不仅规模更大,活动内容也会更丰富多彩。



SS 将使用新型加速卡

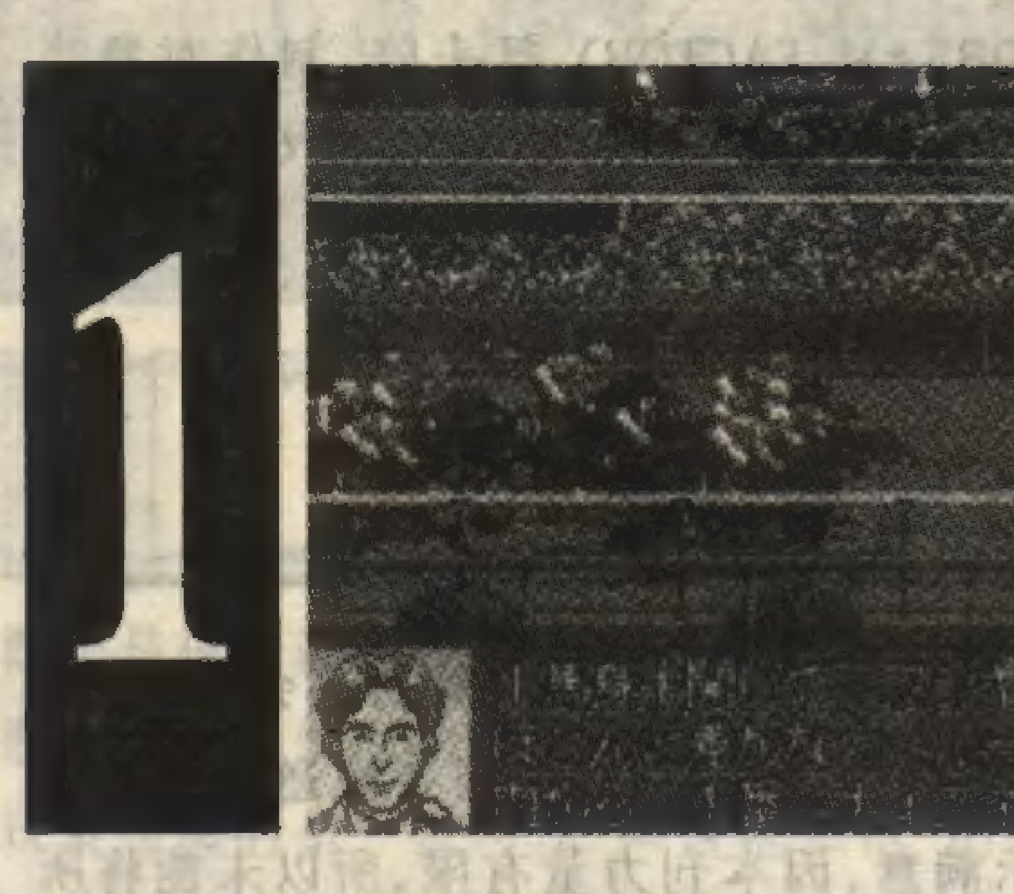
喜爱格斗游戏的玩家当然会非常期待 CAPCOM 公司即将在 SS 上推出的几款著名 2D 对战格斗游戏,如《X MAN VS 街头霸王》及《美国漫画英雄 VS 街头霸王》等,但这两款游戏都将对应 CAPCOM 公司制作的新型加速卡,该卡为 4 M。这样一来,使用老加速卡的玩家恐怕又要破费了。

海外街机热作 TOP 10

1、VR 战士 3	厂商:SEGA	类型:ACT
2、恶魔救世主	厂商:CAPCOM	类型:ACT
3、铁拳 3	厂商:NAMCO	类型:ACT
4、VR 足球 2	厂商:SEGA	类型:SPG
5、电脑战机	厂商:SEGA	类型:ACT
6、死之屋	厂商:SEGA	类型:STG
7、TOP SKATER	厂商:SEGA	类型:RAC
8、失落的世界	厂商:SEGA	类型:STG
9、RB 饿狼传说 SP	厂商:SNK	类型:ACT
10、街头霸王Ⅲ	厂商:CAPCOM	类型:ACT

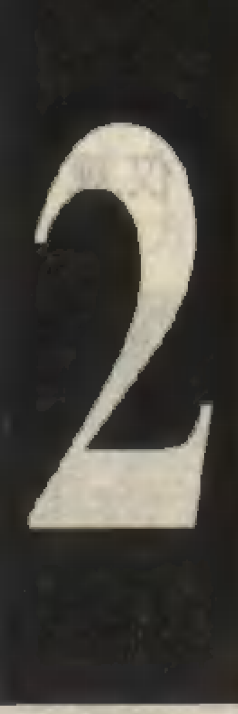
日本GAME热作排行榜

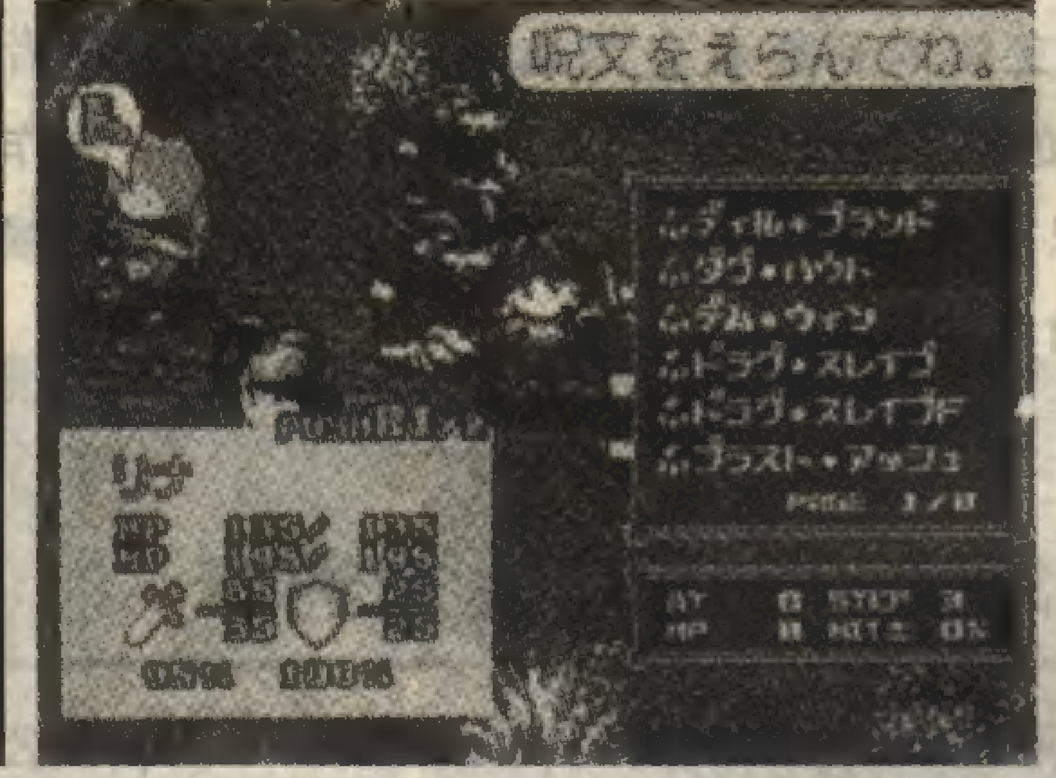
8月25日发布TOP TEN TOP TEN



达比赛马

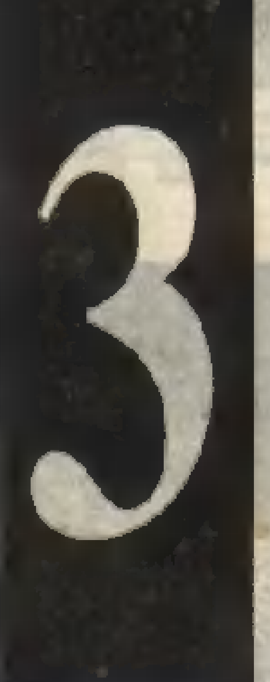
机种:PS
类型:SLGG
厂商:
ASCIZ





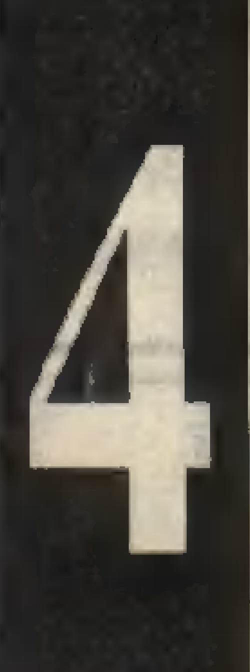
龙之小魔女

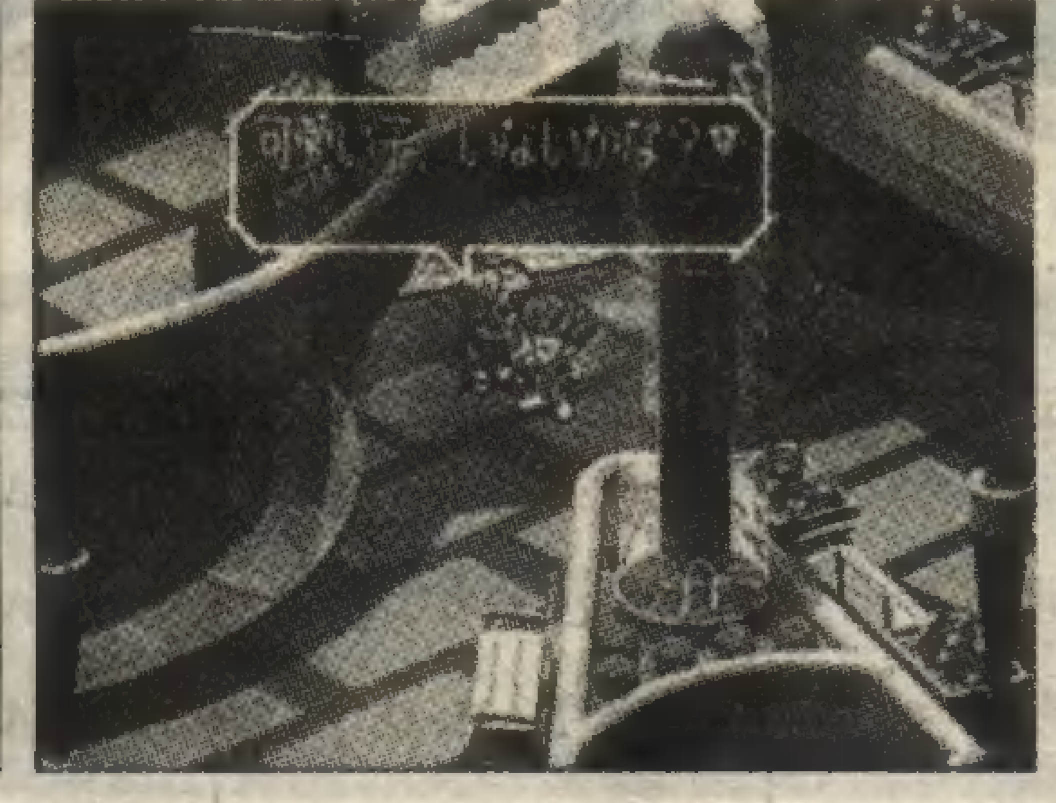
机种:SS
类型:SLG
厂商:
角川书店



大众高尔夫

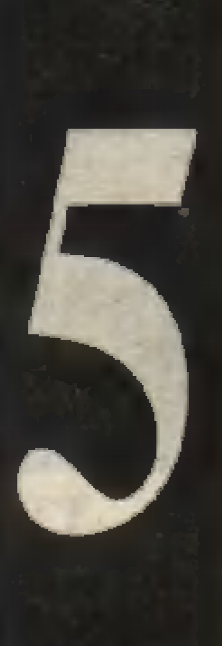
机种:PS
类型:SPG
厂商:SCEI





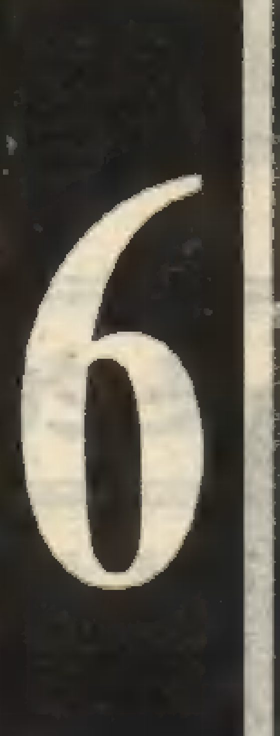
浪漫沙加

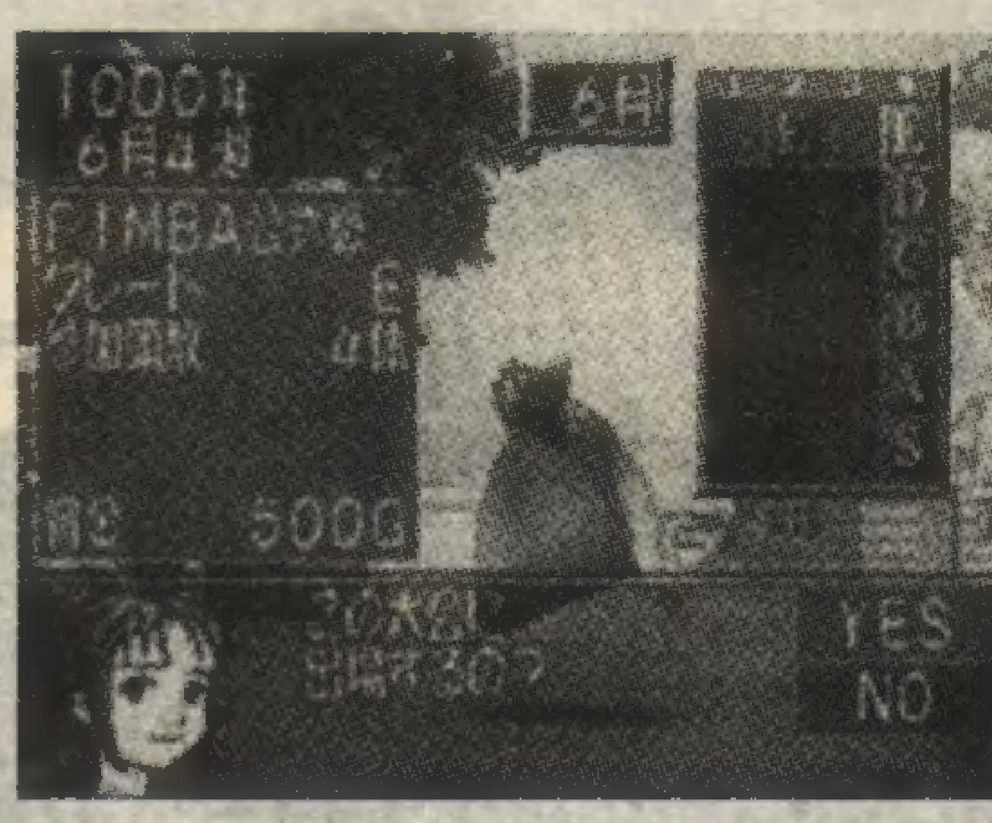
机种:PS
类型:RPG
厂商:
SQUARE



生化危机

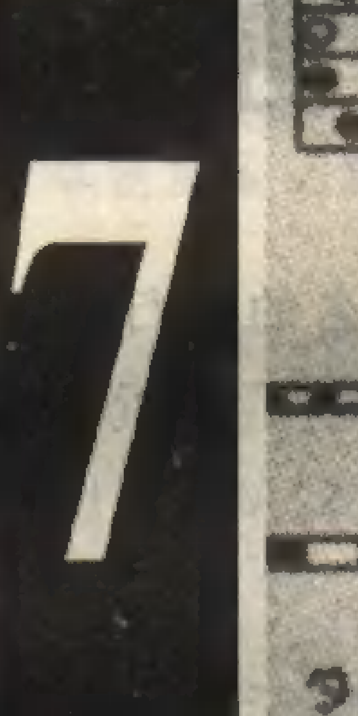
机种:SS
类型:AVG
厂商:
CAPCOM

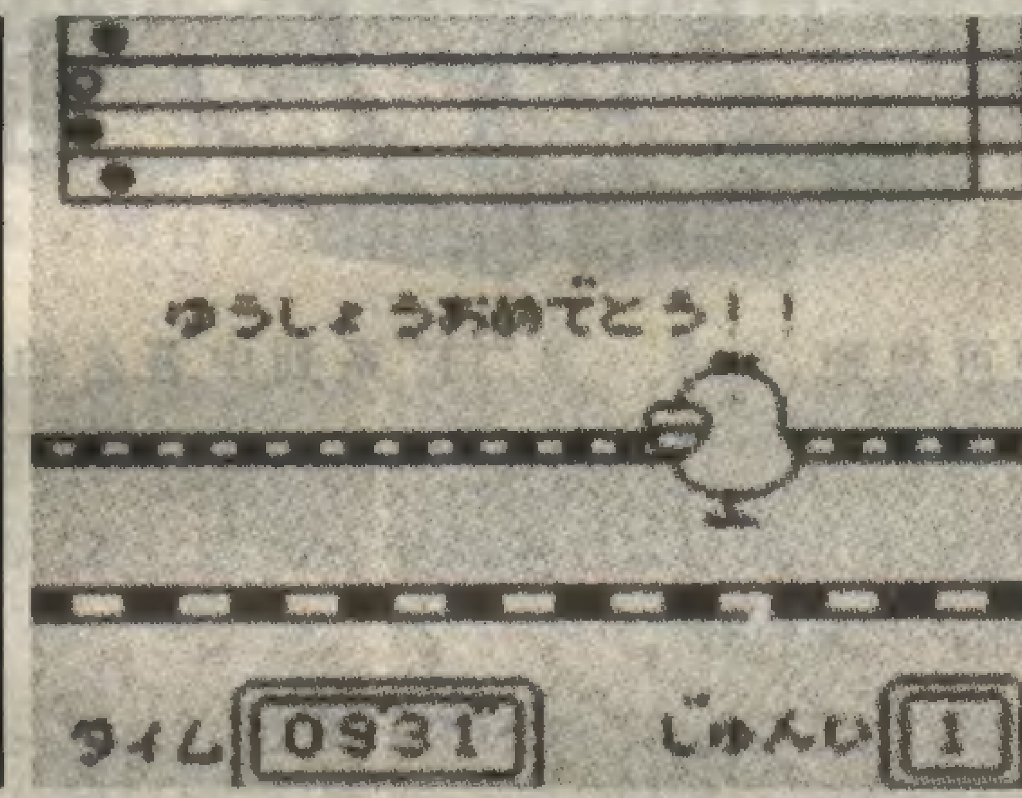




怪兽竞技会

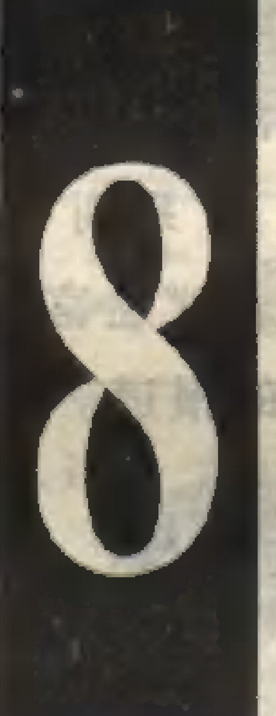
机种:PS
类型:SLG
厂商:
TECMO

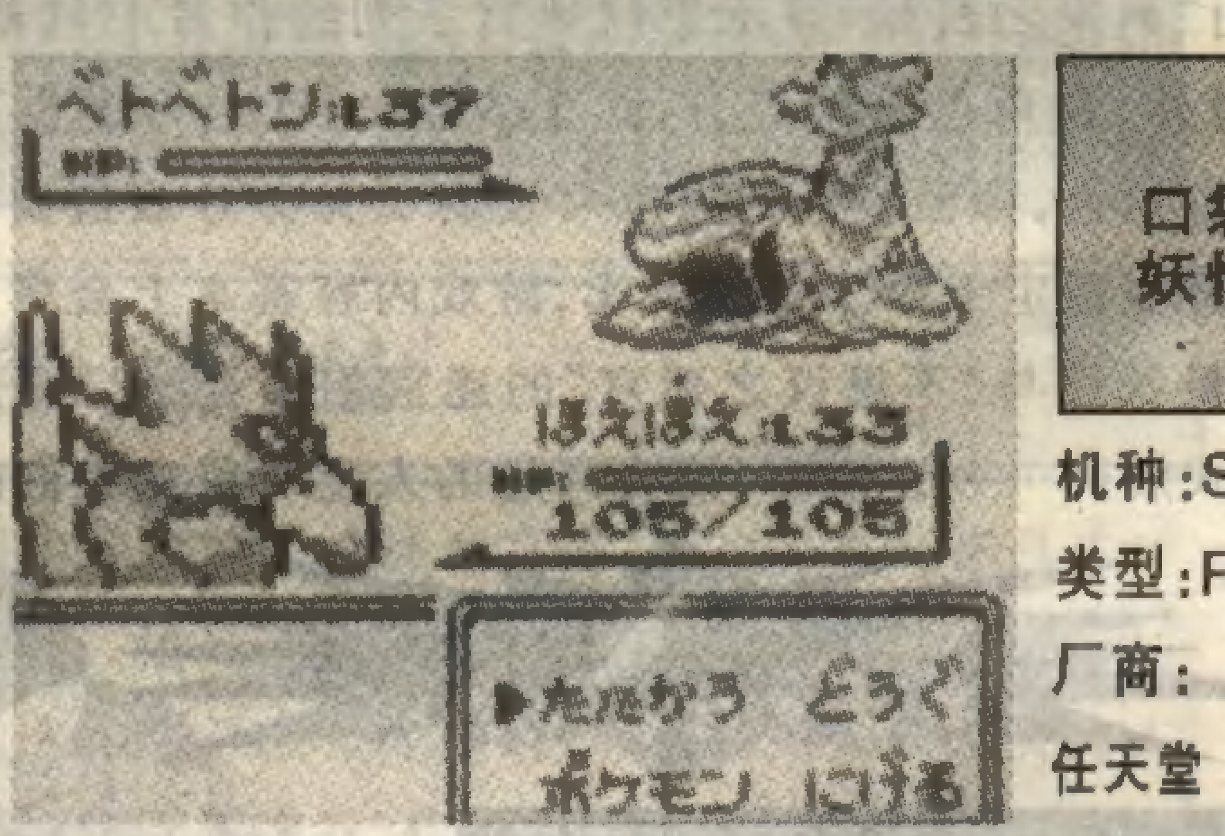




宠物蛋GAME

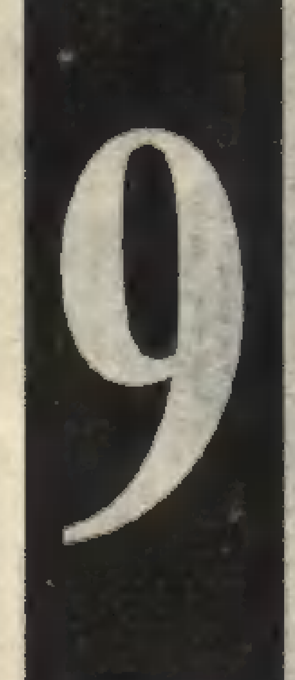
机种:GB
类型:SLG
厂商:
BANDAI

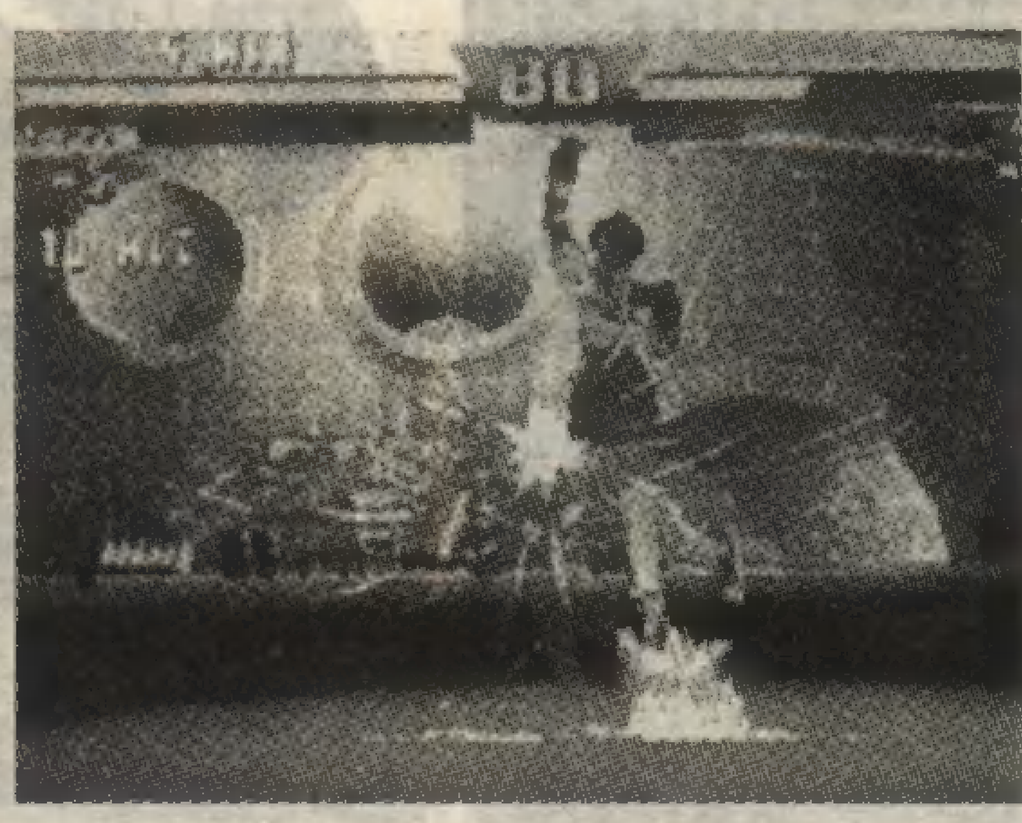




口袋妖怪

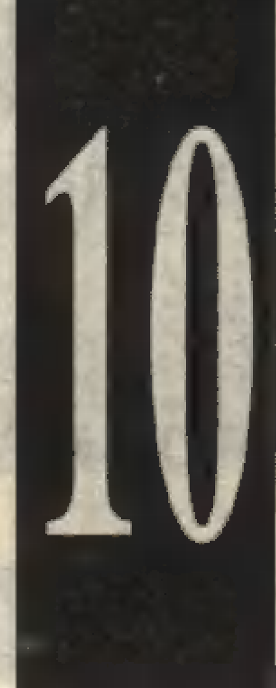
机种:SS
类型:RPG
厂商:
任天堂

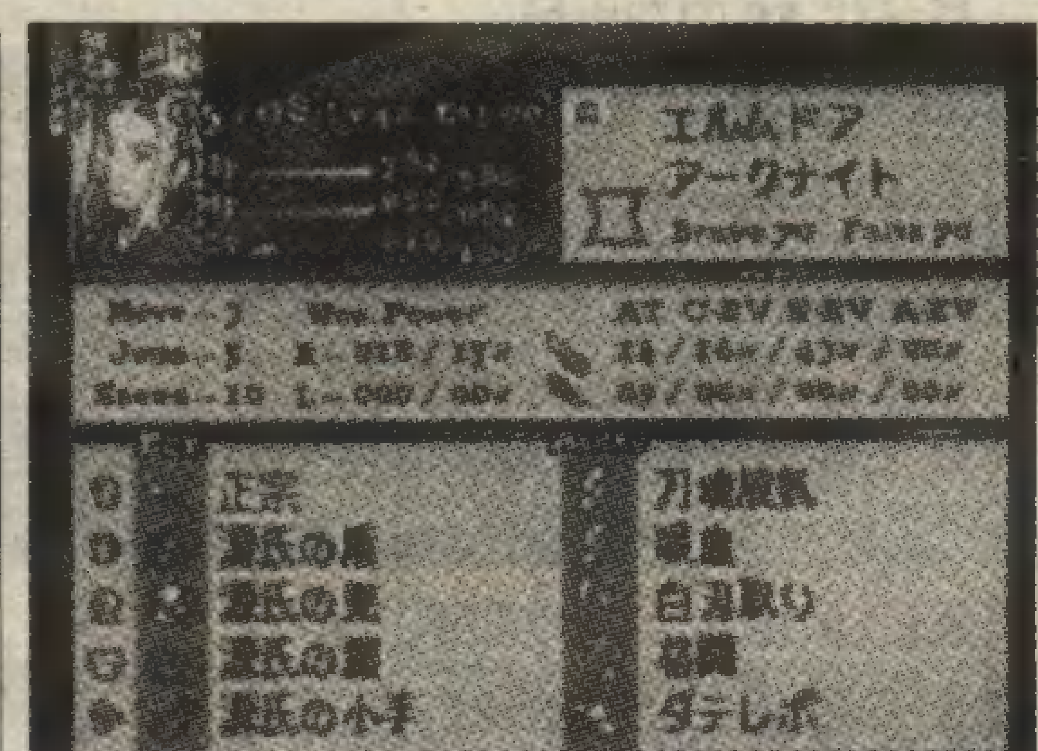




街霸EX

机种:PS
类型:ACT
厂商:
CAPCOM





最终幻想战略版

机种:PS
类型:SRPG
厂商:
SQUARE

机动战士Z高达后编～奔向宇宙

SS

以高达为题材并以TV版改编而成的射击游戏。

类型：SHT
媒体：CD－ROM
厂商：BANDAI
发售日：9月下旬

责编/E·T

经久不衰的高达故事

又是一部以高达为题材的游戏。在日本凡是跟高达有关的东西都会受到极大的欢迎，因为高达系列的动画片和游戏以及一些周边在日本已经有很长一段的历史了。从第一部高达作品开始就注定了这个系列的长寿。而事实也正是这样，无论是动画、游戏、模型、海报等都是一部接一部地陆续推出，而高达的拥护者们也都不会感到厌倦。这是因为高达系列的题材选择和人物设定上都十分出色。题材被选为最受的科幻类型。而高达每位机师的设定都各有其特点，其它角色的设定也十分出色，故事中人物间的恩爱情仇、生死离别都贯穿始终。

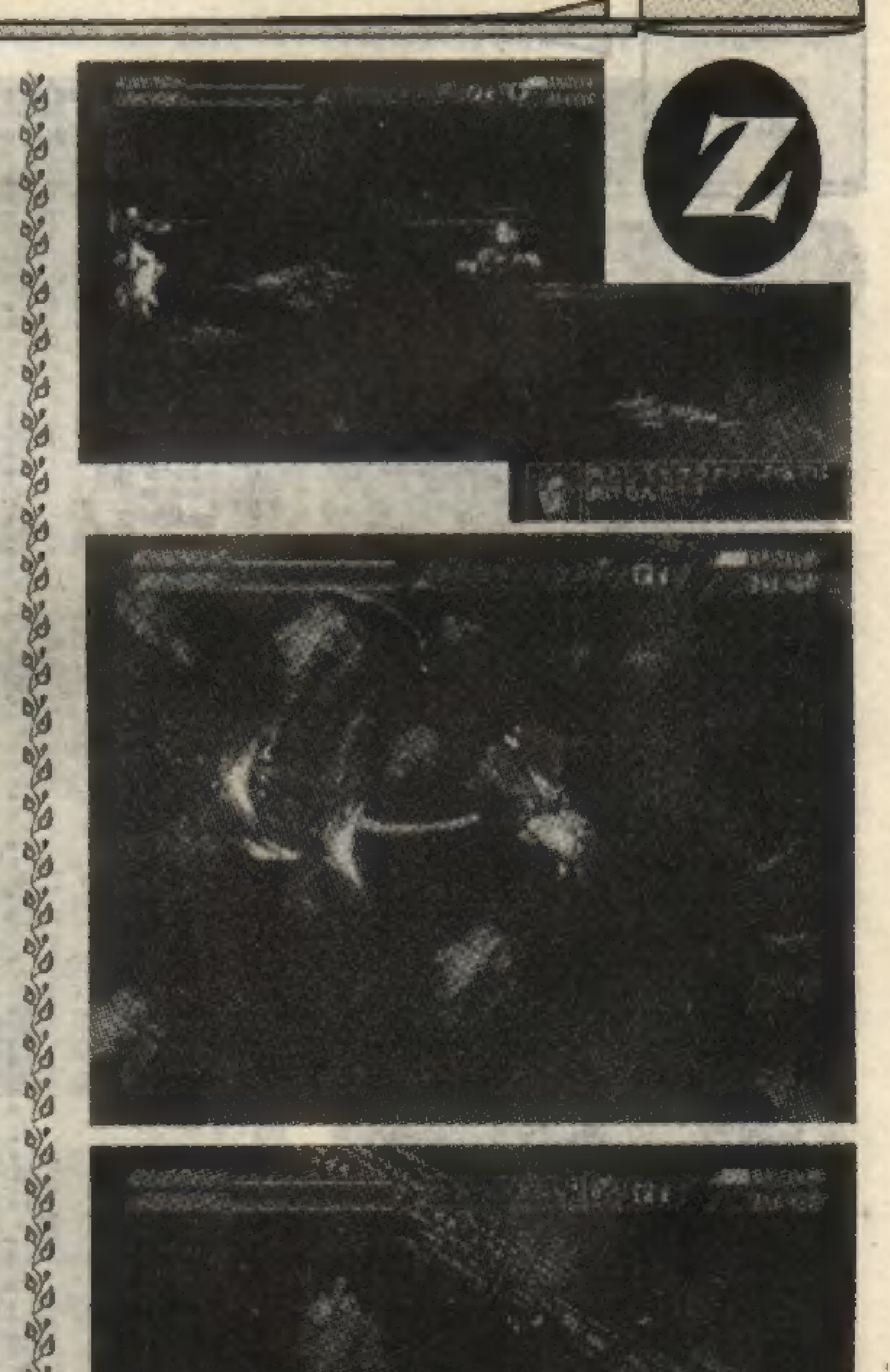
Z高达终于飞向宇宙

游戏的主角卡缪是Z高达的机师，故事的背景再现了TV版后半部的全部情节。在前作"Z的鼓动"中玩者操作的总是高达MK－Ⅱ，而后编也就是本游戏中玩者操纵就是可以变形的"Z高达"，同时要跟众多的敌人杂兵和一些强大的对手进行作战。游戏中的动画和静止画面比前作多了近2倍。由于游戏是从TV版第25话开始所以玩者操纵的是可变形的。因为在游戏中有些地是陨石群，有些地方有卫星残骸，这些地方由于可伸展的空间极少如不变形必定会陷入苦战中。但是变形后的火力配置可能会有所变化，所以"Z高达"各种形态在不同场合下的灵活使用在战略上是十分必要的。

在战斗系统上，前作受到好评的武器，今次仍然健在，但这次最大的变更点是当我们对机体进行上下移动时会带有残像。另外高速移动的冲刺和超米加粒子炮的追加，都呈现出"Z高达"的最高性能。在接近战中光子剑与光子盾的灵活运用可以使自己在免受攻击的同时给予敌人重创。

游戏的片头按贯例会有一段动画播出。而在游戏中在遇到特殊场合和特殊事件时也会插播动画，没有看过TV版的玩家们可以从游戏中的动画了解"Z高达"的一些事情，但由于语言不通所以帮助不会太大。我们也只能把它当作一小段动画来欣赏。毕竟我们对高达历史的了解实在是太少了。

十分美丽的OPENING MOVIE



大江户

SS

风格奇异的都市育成游戏。

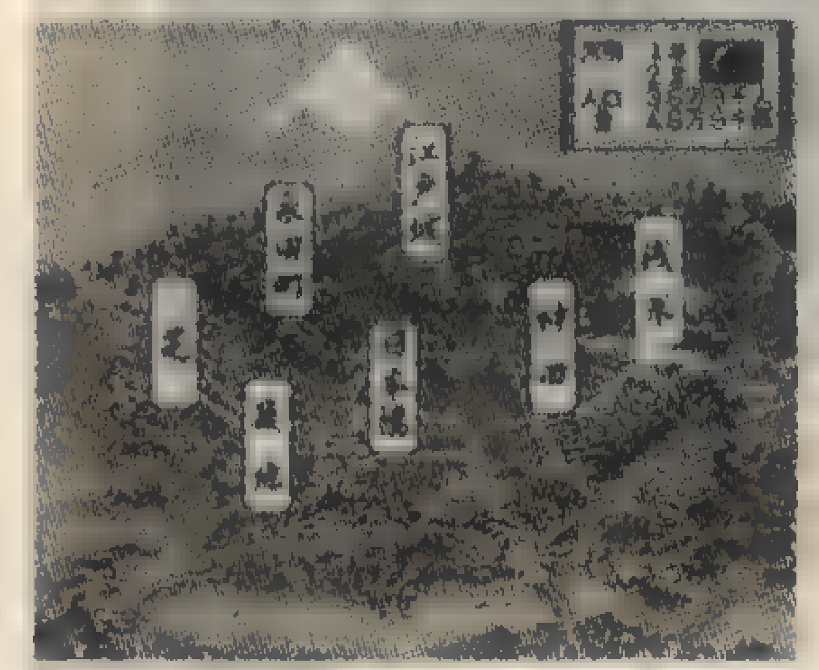
类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:VICTOR
发售日:今秋

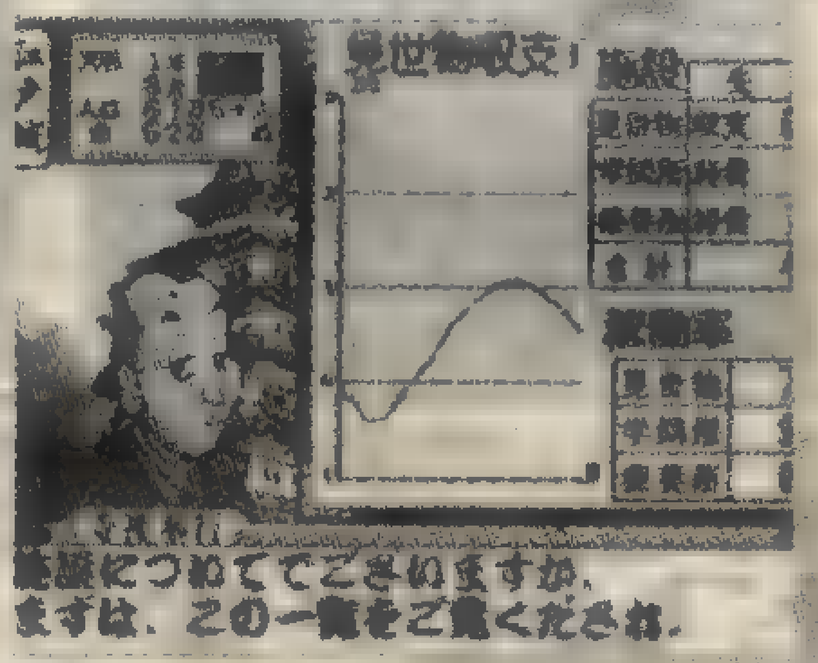
责编/E·T

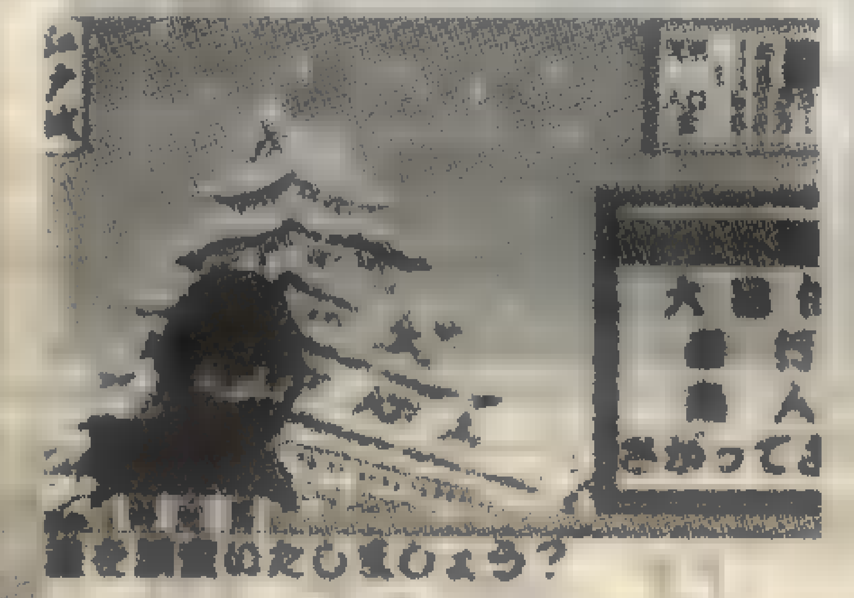
以自己的爱好为出发点将江户建成文明都市

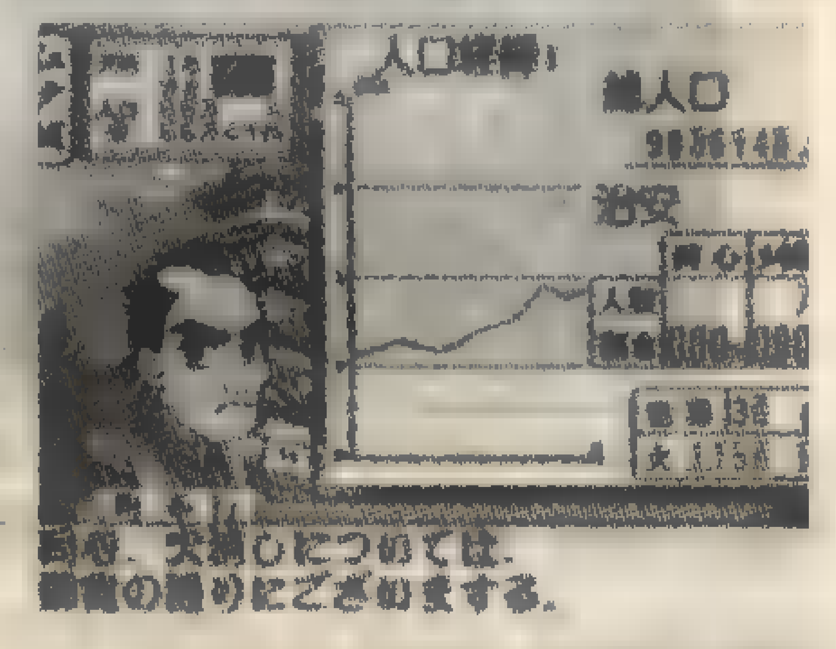
这款是"模拟城市"型的模拟游戏,与"模拟城市"不同的是游戏要育成的是日本江户时代的大江户城和周围一些城镇,其中浅草、日本桥、神田、永田等地都是你要发展的地方。

游戏者是江户时期的老中"田沼意次",他担当了江户开发的总监。但是当时幕府的财政十分困难,所以能得到幕府的资助很少,再加上天灾、人灾,所以开发的初期是十分困难的(创业难吗!)。即使是这样你也要把江户按照自己的意愿来建设好。在建设时有些项目一定要成为培育重点,如大名武家成立的"大目付",财政收支管理的"勘定奉行",和维护治安的"町奉行"这些项目对于江户的发展是举足轻重的,当然城镇间的一些商业往来也要靠'越前屋"的商人来协助。在开发过程中会遇到各式各样的灾难,如地震、疫病、饥荒、火事等等,有些灾难沿用史实,但有些灾难则是人为的,所以维护如生态平衡,使人们得以安居乐业是减少灾难的最好方法,这样江户城的发展也会走上良性的轨道上。

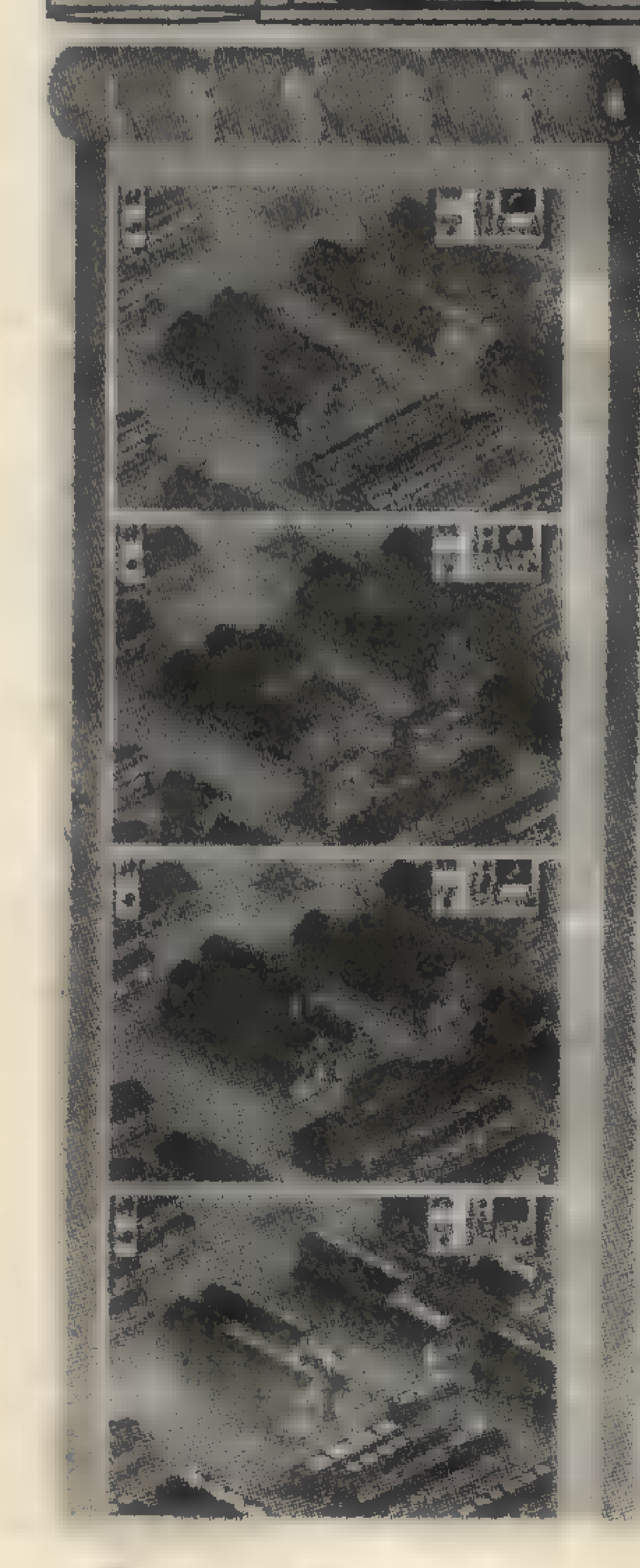








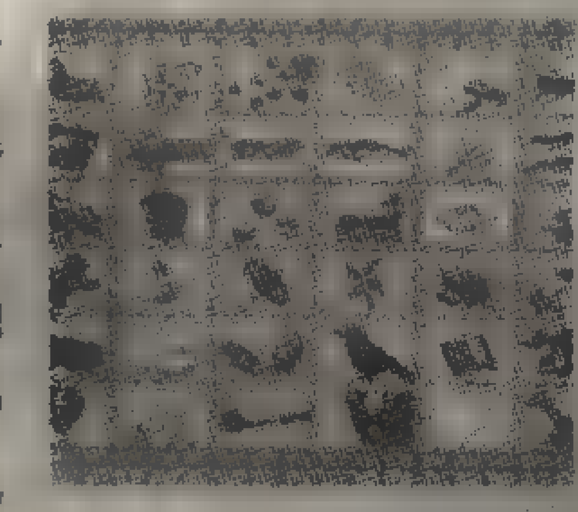
你能使江户城成为超文明的产物吗?

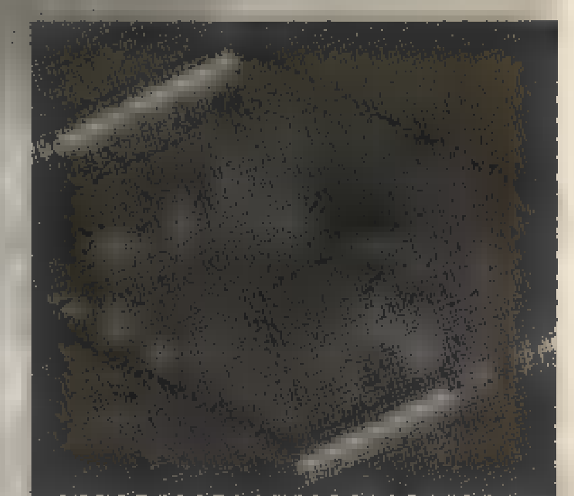


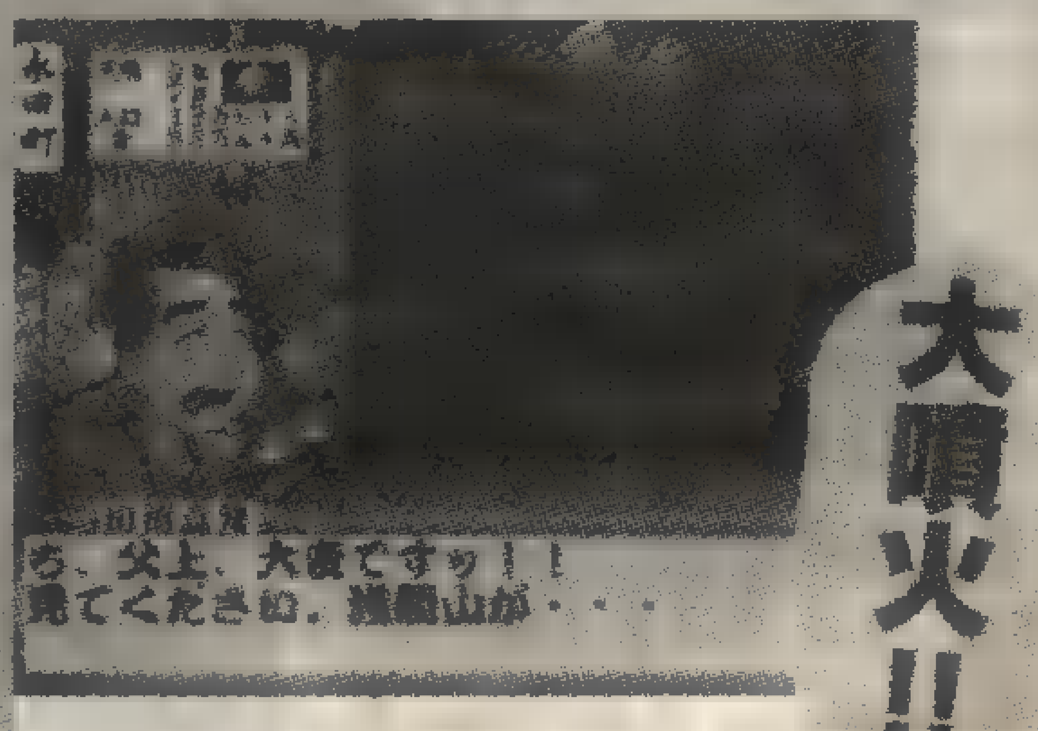
城郭的建设要遁序渐进

在游戏有一点十分有趣,就是在开发江户城的时候由于全以玩者的主观愿望去实行,所以在游戏中进入中盘时很可能会出现一些超时代的产物,比如,如果房屋的耐火等级足够高,那么木制的房屋就会升格很可能会出现以铝合金为构架的房屋。其它的设施也是如此,游戏由于有四季的变化,所以根据四季的变换来对房屋改建也是必要的。随着游戏的深入进行会有一位名叫"平贺源内"的发明家出现,这位奇想天外的发明家对于你来说是个极为得力的助手,在他的发明之中有些物品已经超越了当时的时代而这些超时代物品的应用也使得江户城空前的繁荣。所以如能让这位发明大师发明更多的东西,对于江户城的发展是相当重要的。

江户城倒底能会发展成什么样呢?是继续继承日本历史,还是象玛亚文化一样的发展成为高度文明的大都市,这就要依赖你的智慧了。







大喷火!!

侏罗纪公园～失落的世界

由著名电影改编的横版动作游戏。

机种:SS
厂商:SEGA
类型:ACT
媒体:CD－ROM

责编/E·T

现在居然还有恐龙在生存着!

在今夏公开的侏罗记公园第二售中那通真的特技以及紧张的剧情至今都令我不能望怀。与此同时世嘉公司同期推出了这款横版动作游戏——失落的世界。

游戏者可以选择恐龙或猎者来站在两种不同立场上进行游戏,在游戏的途中充满了原始的危机,不仅要面对恶猛狂暴的恐龙和阴险狡诈的偷猎者,而且还要对付那些天然障碍,有些地方虽然看上去没什么,实际上却潜藏着杀机。

游戏的舞台是与电影中相同的无名小岛。除了电影中出现的恐龙外游戏中还加入了一些新的种类。特别值得一提的是游戏的背景全部是以实拍的写真制成,其追真程度可想而知,还有就是所操作的恐龙或猎手的动作全是以最新技术连携制成,流畅程度非常出色,从突进到攻击是一气呵成。

正如前面提到的玩家可以选择三种恐龙或偷猎者来进行游戏,三种恐龙有体型很小但行动灵活还会在水中游泳的速龙,有着比其它恐龙都高明的头脑,拥有锋利牙齿及利爪,体长近两米的迅猛龙,还有最凶残,杀伤力最强,体积最大号称恐龙世界头号杀手的暴龙。剩下的就是偷猎者了,虽然以人类的身体条件无法与恐龙相抗衡,但却有高度文明的产物武器,及游戏途中可以取得各种各样的武器及工具,在游戏中要善加利用。

其实无论是电影还是游戏都给予我们一个启示,那就是人并不能控制自然界,按照自然界生态法则的演变被历史淘汰的物种是不可能复原的(就现在的技术来说),人类如果违被了这个规律必定会受到大自然的惩罚,在人类历史上无论是传说还是现实,凡是违反自然规律的事情都得到了应有的下场,希望我们现在的人类能接受教训,保护好大自然与各种生物和平共处,在这太阳系(也许是银河系)唯一有生命的星球中永远生息繁演下去。

银河英雄传说 PLUS

由著名系列小说改编的宇宙模拟游戏

类型:SLG
厂商:德间书店
媒体:CD－ROM
发售日:10月23日

责编/E·T

银河英雄们的宇宙大作战

游戏的原作是日本著名的漫画家田中方树所写。本编共10卷,外传4卷(予定是6卷),由于这个系列中壮大的情节和颇具魅力的登场人物受到了广泛的好评(包括国内)。现在这个系列在动画、小说,各机种的游戏等多方面的媒体都可以见到。只是我们国内现在只能见到小说和游戏,对于这个系列的动画片我想几乎没人看过,实在遗憾呀!但是由于在别的途径可以或多或少地对这个系列有了一些了解,也算是一点补偿吧。

STORY

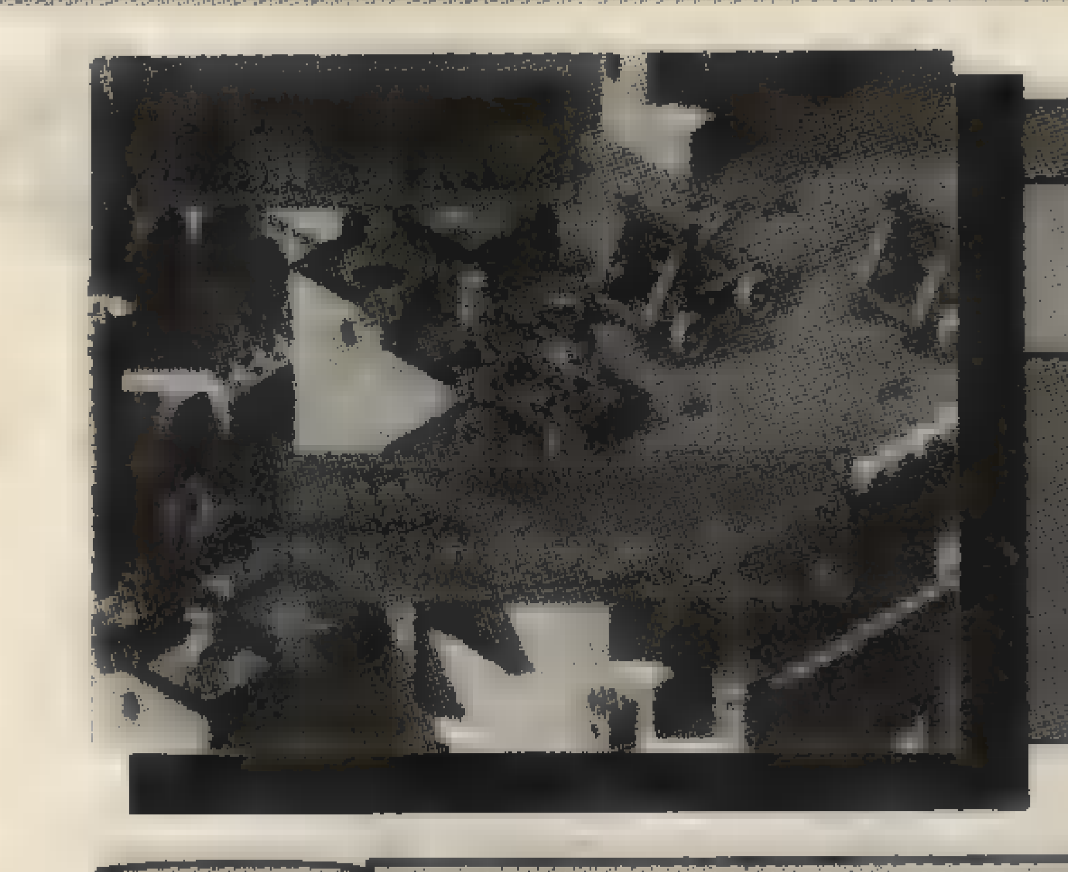
《银河英雄传说》的故事是讲在距离现在1000年后的未来,人类凭借超高的科技向宇宙迈进,人类的生活圈遍布在银河系的许多星球上,在宇宙历640年后被称为"腐败专制政治"的银河帝国和"堕落民主政治"的自由惑星同盟之间爆发了一场旷日持久的战争,战争大约持续了150年。这时也就是宇宙历796年,帝国方面和同盟军方面各出现了一位天才的指挥家莱因哈特和扬威利。由于这两位天才的出现,人类历史走向了一个新的局面……

游戏的流程跟去年冬季发售的"银河英雄传说"一样,玩者可以在帝国和自由惑星同盟之间选择、率领舰队对敌人的行星进攻,最终目的是占领敌首都星系。在"PLUS"中不但继承了前作的特点和剧情在另外几个方面也有所提升。在战斗中大家可以看到银河舰队的作战动画,动画中的战舰全部由POLYGON绘制,而在通常画面上则是由真实时间制来表现。在动画和地图作战时的表现更加细致。系统中最大的变更是增设了补给指令,有了这个新的补给系统,使得长期间的连续作战成为可能。情报系统采用了更贴切的表达方法,使我们在编成舰队时更得心应手。在前作中每个角色的能力值是固定的,今次各位指挥官在升格后各项能力也随之变化,使得作战更为变化多端,游戏中主要角色都由原动画版声优担当配音,大约有28名声优登场。相信许多人对于"银英"的这段历史都有所了解,在原作中以同盟军的投降为结束,而在游戏中如果有人为杨威利感到不平的话,尽可以将帝国的莱因哈特击败,从而改变"银英"的历史,但要小心帝国的"星球空间转移大法"(哈!玩笑)。

人类宇宙史上最大战争

PLUS!

银河英雄传说



CULD CEPT

SS

带有神话色彩的桌上模拟游戏粉墨登场。

厂商:大宇软件
类型:TAB(多人对应)
媒体:CD-ROM
发售日:10月予定

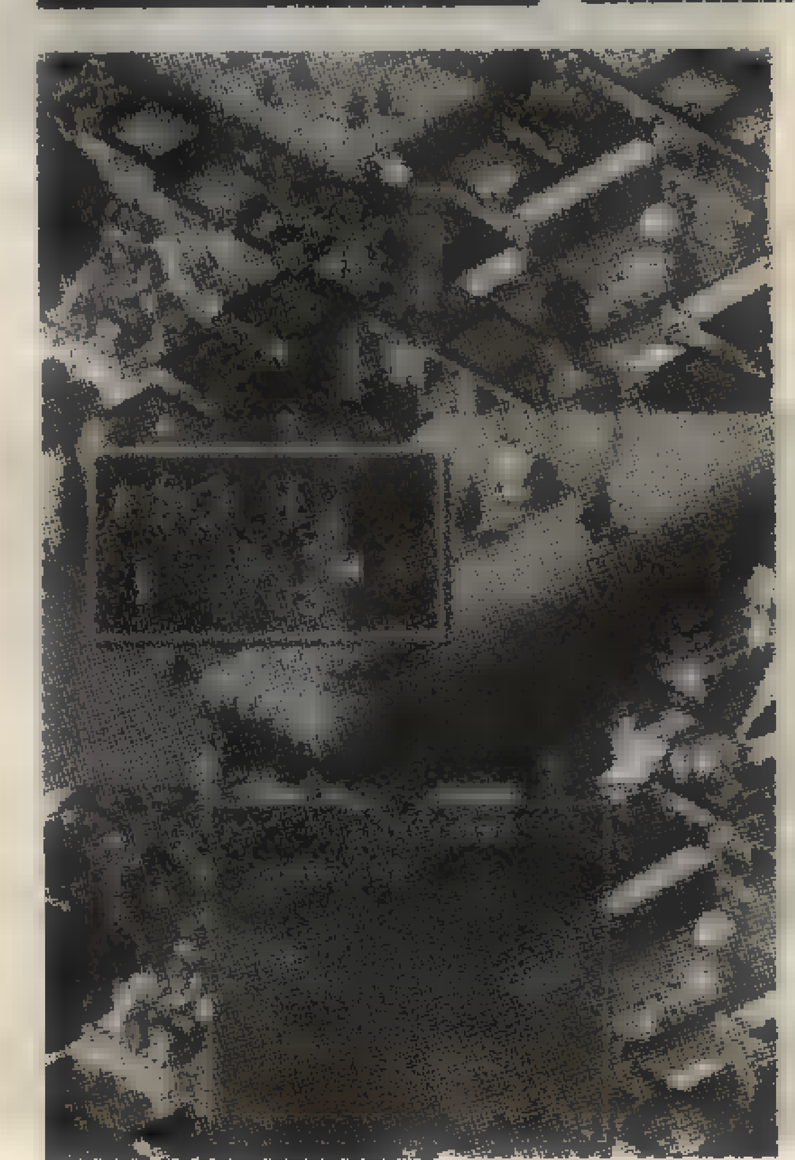
责编/E·T

~ STORY ~

在很久以前，时间之神卡鲁特拉创造了惑星瑰艾特。她创作了3位极神，并且让这3位极神创造了破坏之书"CULDCEPT"来统治这个世界。而时间之神卡鲁特拉自己则在回到天上的神殿中监视这3位极神的工作。3极神和创造世界各元素的4柱神一同协力使惑星瑰艾特走向繁荣。这一切的一切本来按照时间之神的意志进行着。但是3极神中的柏鲁迪亚斯为了统治世界偷换了"CULDCEPT"中的内容，于是在瑰艾特行星的各地出现了魔物。眼见事态严重，时间之神卡鲁特拉利用"CULDCEPT"中原始的力量将柏鲁迪亚斯幽禁，而柏鲁迪亚斯的魔力也分散在"CULDCEPT"的各页中，这些带有魔力的卡片也随之散落在世界各地。不知过了多少年，现在的瑰艾特文明由人类支配着，大家为了行星的繁荣日夜勤劳地工作中。但是不知是谁在行星的各地发现了本来被封印的那些卡片。这些卡片散发着不可思议的力量，于是一切人类争夺魔卡的战争开始了。人类世界是进入黑暗还是走向光明呢……？

梦幻般的桌上战略游戏

这里一款模拟要素极浓的卡片类桌上游戏，玩者是一位被称为塞布塔的魔术师，游戏是利用卡片收集魔力和对手竞争为目的。在游戏中要通过掷骰子来移动，向魔物占领的土地进发，在土地夺还的过程中，打到魔物可得到魔力卡，而这张卡上所付带的魔法也就供你驱驶，但是获得卡片的途径并不是这一种，当玩者达到某种条件时，会得到一些赏品卡片。玩者可以对这些到手的卡片进行编集。由于游戏带有很强的模拟因素，所有战略战术的运用得当是十分重要的，游戏中的舞台是"剑与魔法"的世界，所以卡片的灵活利用就显得非常重要。跟以往的桌上游戏不一样。并不是一味猛冲向终点，而是要利用高超的战略思想来达到克敌致胜的目的。你，也就是游戏的主角塞布塔，要利用卡片中的神力将混乱的大陆导向和平。



卡片的利用是战斗的主要手段

金田一少年事件簿

SS

由著名长篇漫画改编而成的新型冒险游戏。

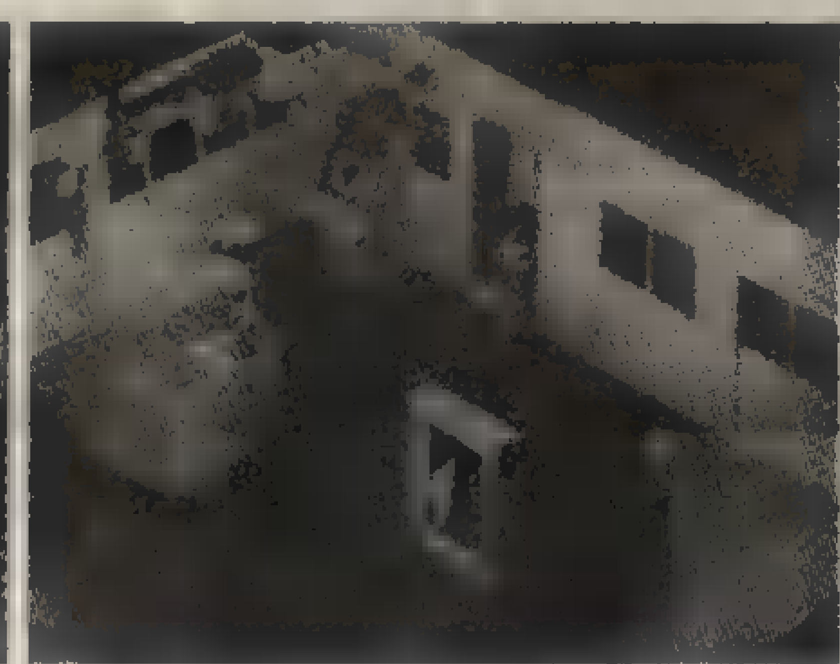
厂商:HUDSON
类型:AVG
媒体:CD-ROM
发售日:年内

责编/E·T

跟金田一比比看谁的头脑更聪明

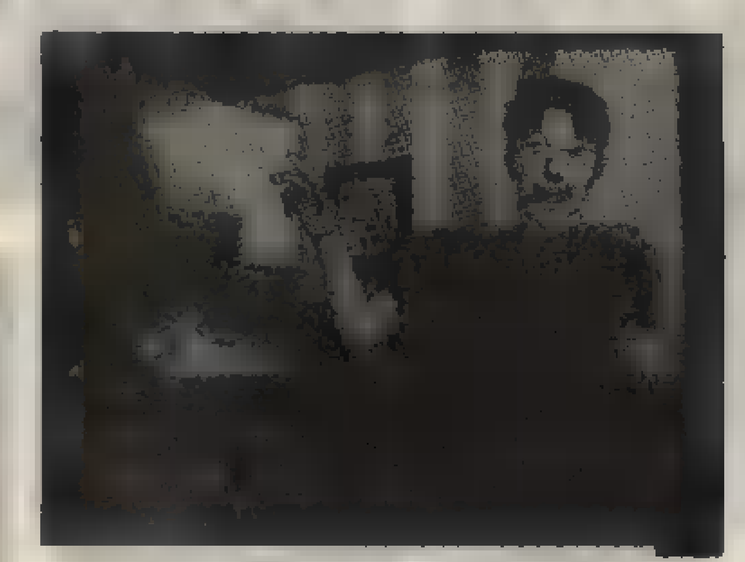
游戏是根据同名漫画改编而成。不过这次土星版和其它机种所不同的是,玩者并不操纵金田一,而操纵一位“犯人”,这个人为了报恋人被杀的仇而向他人复警。但是金田一少年的头脑可是相当明晰的,超过金田一的头脑找出真出即是这个游戏的目的。

玩者扮演的是一位叫作“阿佐桐卓也”的少年,卓也本来同演艺界名人立花由布予定结婚。但是突然有一日,某杂志揭载了一些秘密的照片,由布在调查此事的途中突然死了。警方宣布立花由布是自杀身亡,但是伤心欲绝的卓也却不认为这是自杀而是他杀,于是卓也为了报复杀人犯便开始了他的复仇计划。游戏中登场的人物共有33人,有金田一和他青梅竹马的玩伴美雪,还有美雪的同班同学立花麻衣,他(她)在暑休时一起来到星贝岛旅行,而星贝岛也就是卓也复警的舞台,也是玩者同天才少年金田一在头脑上决胜负的地方。



其实“罪犯”也并不容易当

在游戏中玩者要同各式各样的人物进行对话,并从对话中得到情报,从这些情报中找出犯人的蛛丝马迹,不过光靠对话是不够的,你也要设计一些圈套来探知一些新的消息,因为如果同你对话的就是凶手或是帮凶,他是不会为你提供有用的信息的。在得到情报后你要对这些话进行逐一的分析来确定哪些人和案件有关,哪些无关,向有关的人施展手段是允许的,但是如果你向无关的人下手,是不行的,当即就会被捕,所以一定要仔细。当你取得值得相信的情报后,你找一些道具准备“作案”用,但由于你面对的对手是金田一,所以在现场不可给金田一留下任何对你不利的证据。比如;物品用完后要回归原位等。最后当你确定了凶手后,复警行动便随之开始,卓也报着为由布复仇的决心,将凶手致于死地。但是这件事的进行千万不能有目击者,不然对你是大大的不利,而且在报复完后的现场中一切于你不利的证据都要清除,目的是对天才侦探金田一进行完壁的“欺骗”。



金田一 金田一 金田一 金田一 金田一 金田一

佣兵传记

光荣公司为玩家的新奉献。

厂商：光荣/世嘉
类型：S · RPG
媒体：CD－ROM
发售日：97 年秋

责编/E · T

你将同佣兵们一起恢复大陆的和平

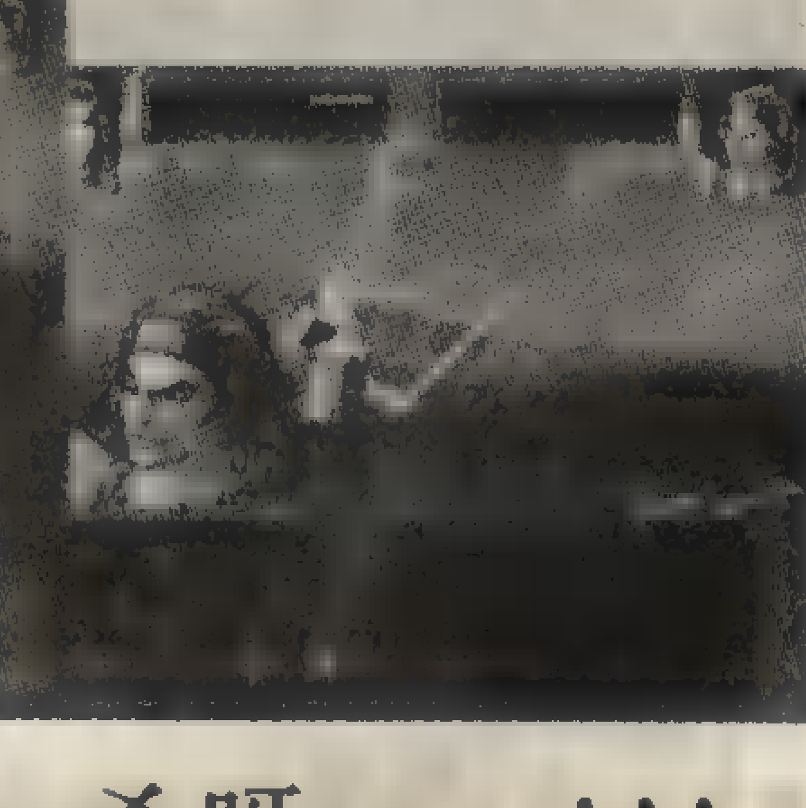
光荣公司已经有一段时间没出游戏了(就家用机而言)，这款"佣兵传记"是光荣公司同世嘉共同开发的一段模拟游戏，游戏具有极浓中世纪风格，虽然游戏的事件进行以 RPG 形式表现，但在作战中仍然沿用了光荣一贯的 SLG 风格。游戏中的主人公要接受大小近 3000 个任务，这些任务的完成情况会对主角的成长产生影响。主角带领他的佣兵团讨伐其他诸侯国家以扩大自已的势力，最后统一大陆全土，使得世界走向和平(老一套)。这些将在主人公的手中实现。

游戏中的主角是一个在年幼时就失去双亲的孤儿，在富豪罗伯特的收养下长大成人。同罗伯特的女儿阿娜丝塔茜亚三人过着幸福和睦的生活，但是这样的生活没过多久，由于佣兵高鲁迪斯到处略夺、杀戮，使得主角失去了慈爱的罗伯特。于是便开始了他宿命的旅行，之后在一个偶然的机会里和佣队长肖坦道夫的命运般的初会，改变了主角的一生，而他的好友肖坦道夫也在一次战斗中失去了宝贵的生命。

游戏中的战斗模式共有两种，分别是指挥配下佣兵作战战的"集团战斗"和佣兵队长间进行的一骑讨"。在"集团战斗"是采用了真实时间制，在一定的时间内对佣兵部兵下达指令，包括移动、防御、魔法等一些行动事项，在战斗中经验值的积累会使得主人公的能力不断成长。"一骑讨"的战斗模式其实就是技与技之间的较量。只有拥强大招数的人才有获胜的把握。而佣兵队长的技法是在街中的训练场中修得的，在修性时要根据每位佣兵队长的自身素质对其进行培养，使其能修得各式各样的必杀技，而这些必杀技在战斗中也要根据情况使用，虽然现在没更多的资料表明是否有兵种相克，但相信类似的情况肯定会出现，所以把握好人物的个性，有真对性地作战才能百战百胜。

指令槽 · 士气
指令的回数和士气度对部队的强度有所影响。

耐久力 · 剩余时间
受到攻击时耐久力的颜色会变化，时间结束时战斗便会终了。



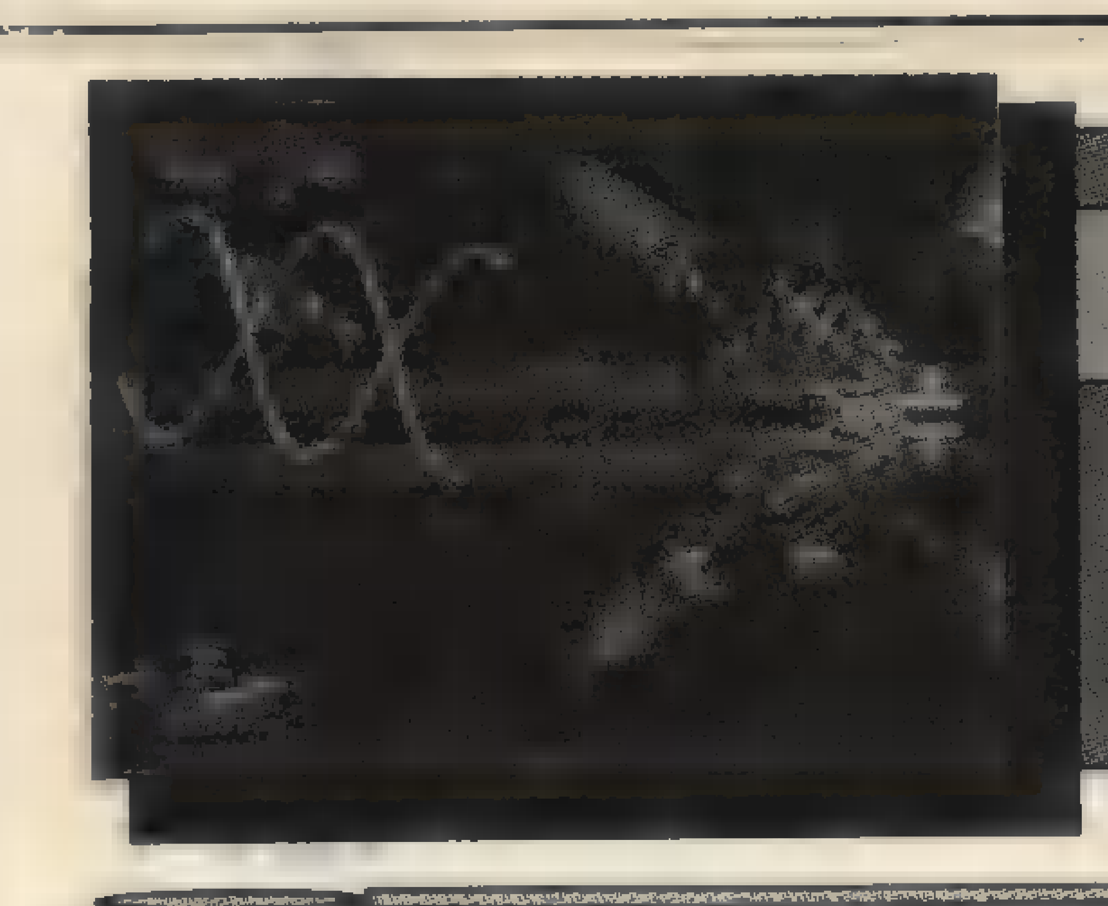
遇到重要情节时便会出现一骑讨的画面，冷静的判断对手的行动将其击破。

杀呀……!!!

魔法攻击的效果是很大的，但要消耗魔法值，战斗中回复魔法要很好的利用。

佣兵的属性有着很明显的差异，骑兵和步兵作战时，骑兵是绝对有利的。

弓兵部队的任务是间接攻击，相反接近战是十分危险的。



EINHANDER

PS

由史克威尔制作的第一款射击游戏。

类型:STG
媒体:CD-ROM
厂商:SQIARE
发售日:未定

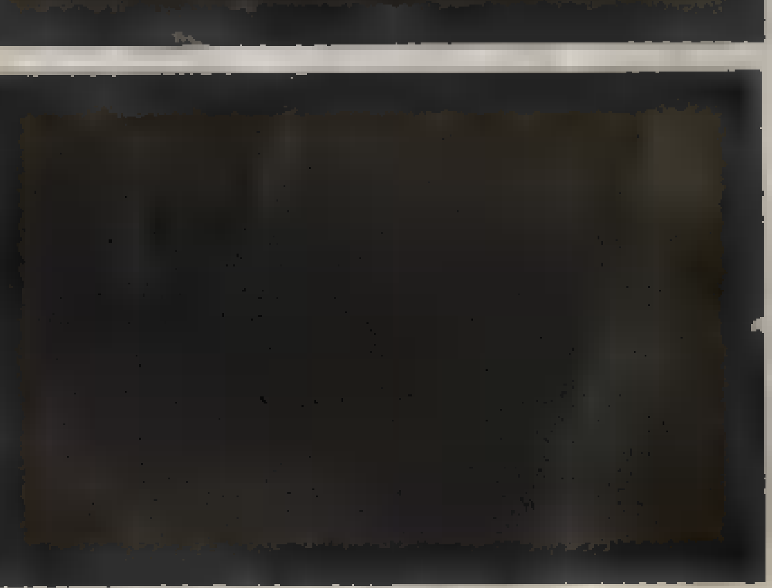
责编/E·T

未来时代人类之间的宇宙大战

一向以制作高水准 RPG 而闻名的史克威尔公司加入 PS 以来为其制作的几款游戏都尽乎完美，以"FF7"和"行星格斗 2"为例，无论是 CG 动画、情节安排、人物设定和系统操作上都显示了此公司不凡的实力。自从加入次世代以后，史克威尔的游戏制作也向多元化发展，但由于史克威尔制作 RPG 游戏的时间相当长，所以在它为 PS 制作的一些非 RPG 游戏里或多或少地加入了一些 RPG 的要素。虽然如此但我们玩起来丝毫没有不适的感觉。也正因为如此它制作的游戏每次都能达到可观的发售份额。这次史克威尔为我们制作的这款射击游戏(印象中是第一次)肯定也会带来一些新奇的感觉。

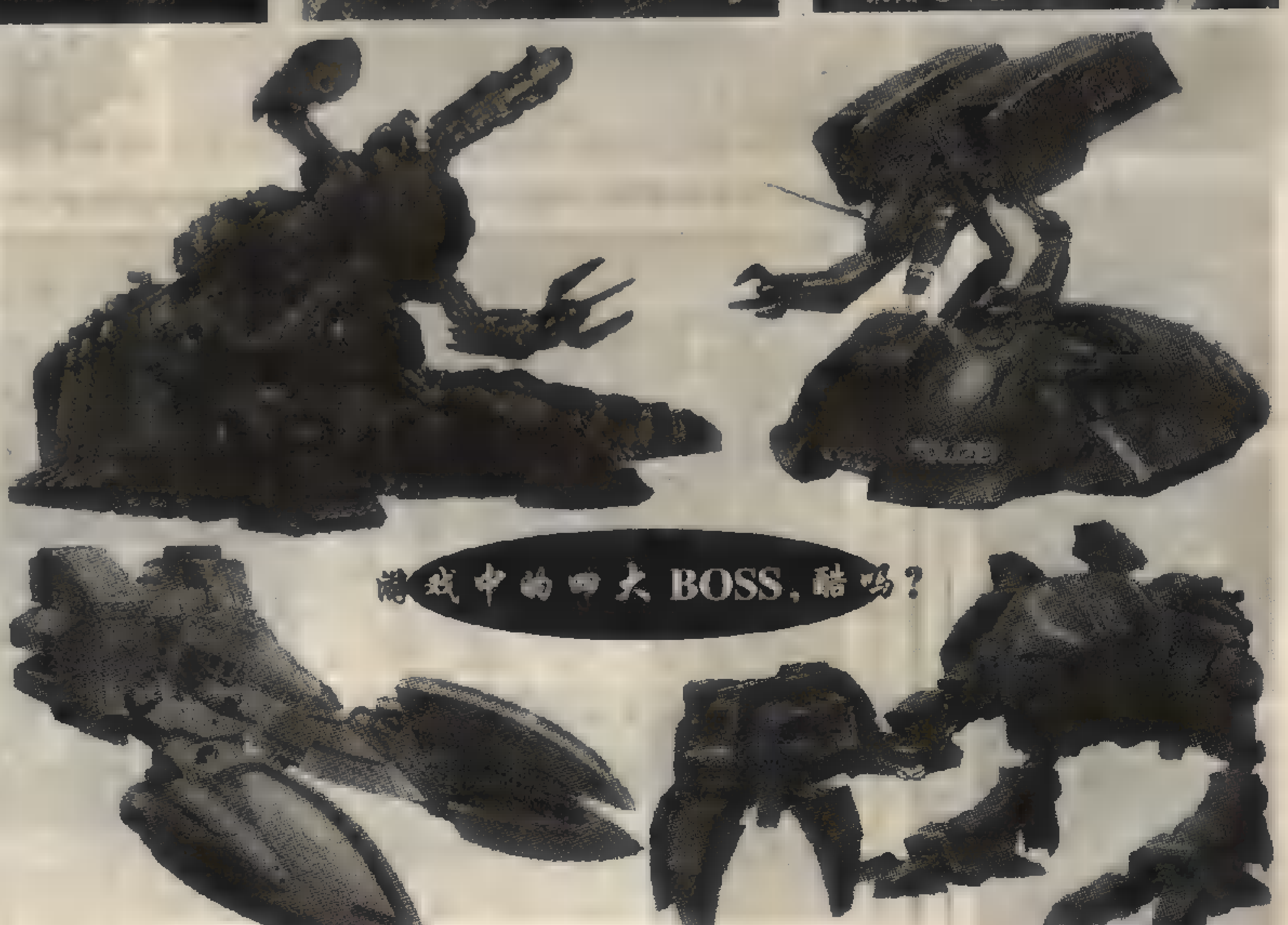
STORY

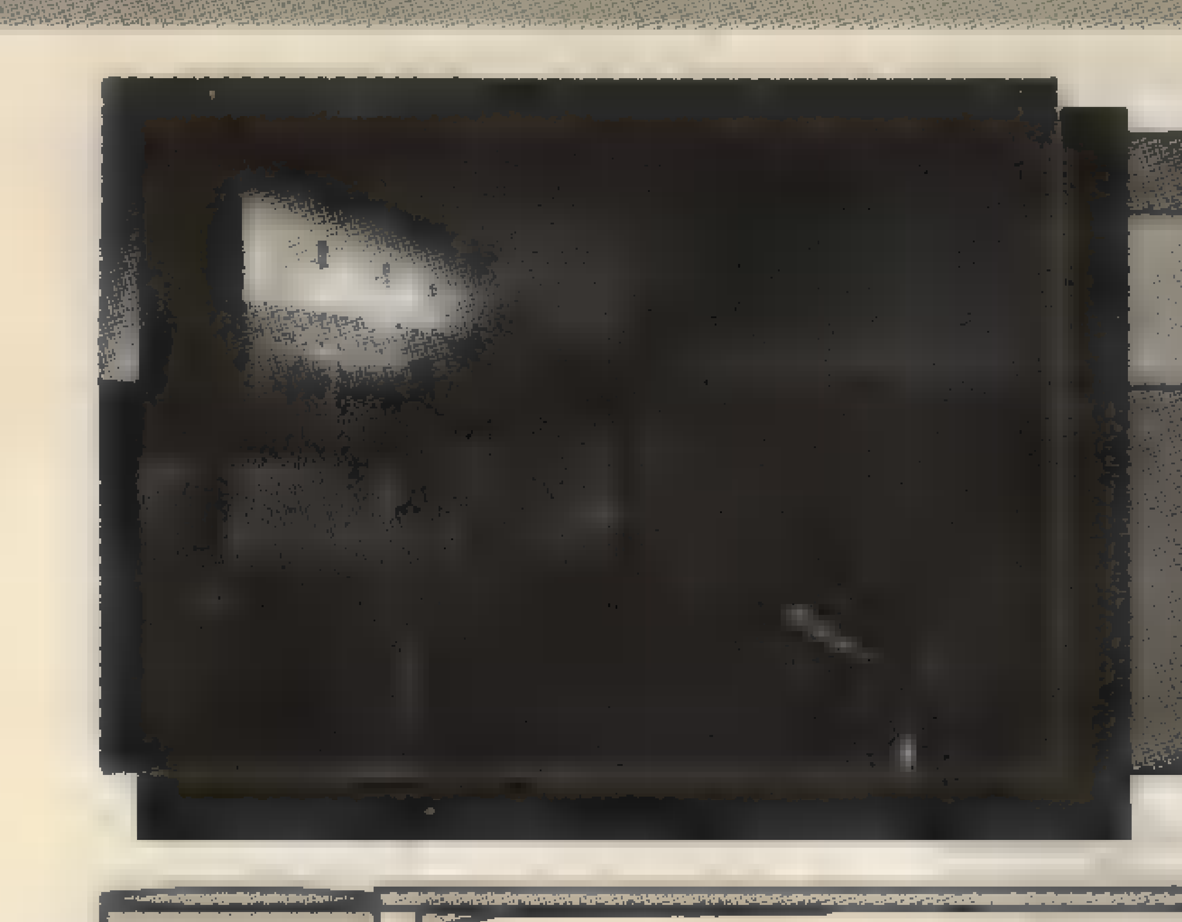
游戏的背景是人类月球移民计划实施 150 年后的 23 世纪。此时人类的科技水平已经走向成熟。而宇航手段更是精进无比。从地球到月球往返一次只需很少时间就可以做到。但是由于月球政府想要脱离地球的控制而宣布独立，原来统管月球的地球政府对此并不承认。于是在未来的 23 世纪爆发人类历史最为惨烈的一次星际战争，其破坏程度是我们难以想像的。结果双方两败俱伤，其后在月球一边继续宣布独立命名为塞雷尼。而地球方向一些残存的国家也组合成统合国家佐杜姆。在这之后半个世纪，塞雷尼以"地球夺还"为目的地侵攻开始，人类之间的星际大战再次勃发。



游戏中登场的武器共有 8 种，每种武器都有自己的特点，而我们在使用武器只能拥有 其中的三种，当取行第 4 种时就把前三种中的一种给替换掉，所以在取得武器一定要看清是何种类，以免为今后的战斗带来不必要的麻烦，在这些武器中有些武器是有弹药数量的，当我们取得到相同的武器时，如这时此种武器的残弹数减少，武器就可以代替弹药给予补充，游戏中的场景制作沿续了史克威尔的一贯风格，CG 动画也十分精彩。

最后说一句，由于游戏中的双方都有强烈的战争欲望，所以他们任何一方都不代表正义。也就是说如果先进的科技被充当战争的工具和满足私欲的手段时，他们之中便没有真正的胜利者，而带来的也只有灾难，所以科学技术只有用于造福人类才是我们希望的(好像扯得太远了)。


游戏中的四大 BOSS，酷吗？



天诛

PS

以日本忍者为题材的3D动作游戏。

类型:3D·ACT
媒体:CD-ROM
厂商:SME
发售日:97年内

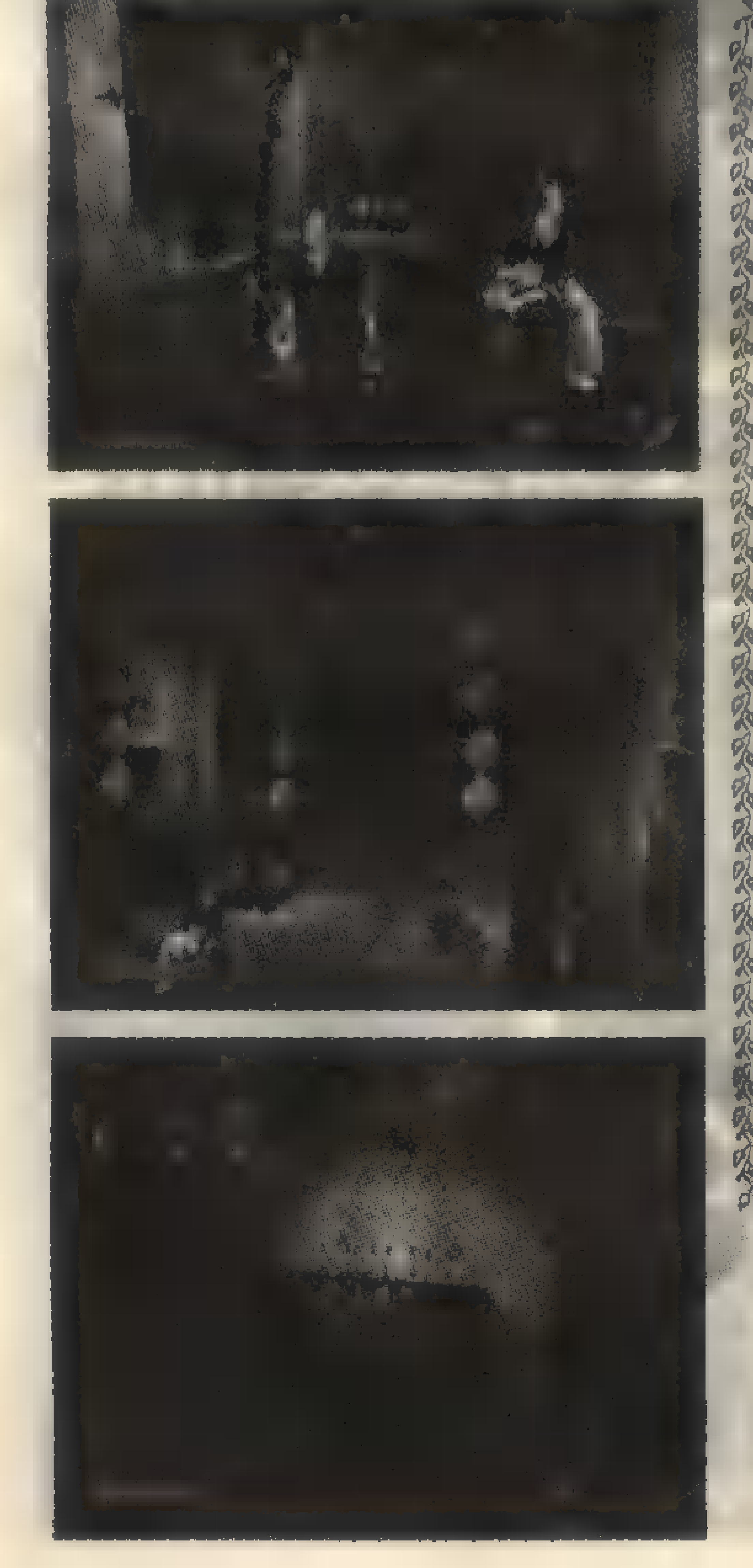
责编/E·T

暗杀可能是在生活在影中的忍者的宿命

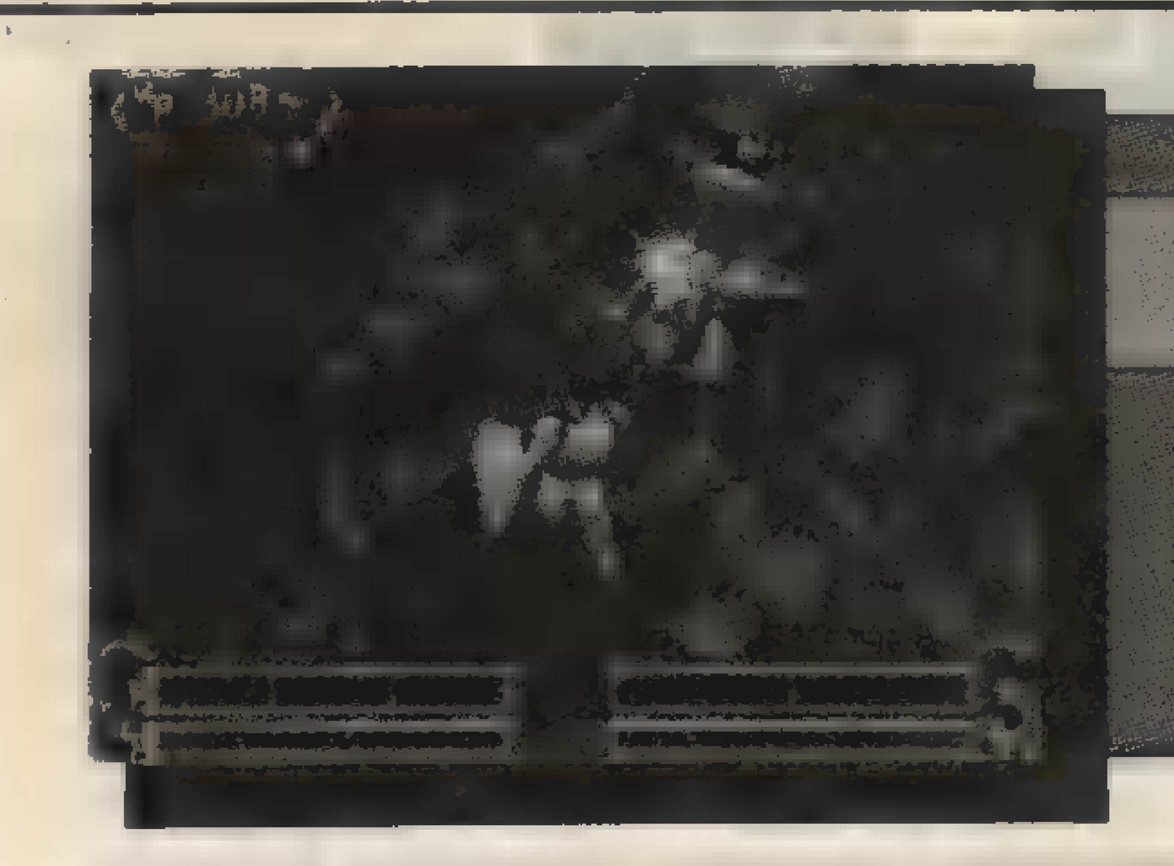
这是一部由索尼自己制作的3D动作游戏。我们知道索尼公司虽是电子科技的老大,但是在游戏界却没有任何根基。可是也正因为如此索尼能够在游戏界一鸣惊人,而索尼自己制作的游戏一个比一个出色,玩过"WILD ARMS"、"妖精战士"的人不是对此赞不决口吗?看来索尼涉足游戏界是一个明智得不能再明智的选择,许多精彩的游戏也随之出现,当然受益的是我们这些玩家了。

游戏是以忍者为题材,以3D为视点的动作游戏,游戏的舞台设定是在日本某时代,当时忍者极为活跃,而忍者充当的角色多为暗杀与反暗杀为目的。这些忍都都受过极为特殊的训练。游戏者要在男忍者——力丸和女忍者——彩女中选择一位,在十分艰苦的环境下来达到某种目的。游戏中城内场所的设定是极为纯正的大和风格。城内的设施,如武家的部屋,南蛮船,城下町都是以正统派的时代剧来表现,城内有诸多的迷题等待着我们去破解,而在任务进行时会遇到各式各样敌人的围追堵截,所以隐藏行迹是十分重要的。相信大家都知道日本忍者习惯隐藏在黑暗之中给予敌人出其不意的进攻,所以游戏中的场景设置会有一些看上去很隐密的地方,这些地方就是极好的隐身之所,你如能在不被敌人发现的情况下全歼敌人,可算是忍者中的高手了。但是游戏有的地方却不能躲藏,如果被敌人发现了也只能与之战斗。由于敌人并不是单独行动,所以遇到大批敌人时,要使自己绝对地冷静,在有效地利用一些障碍物的同时,忍术的使用是十分必要的,在敌人四面包围时你只能把手里剑(忍者镖)以漫天花雨的手法掷出即可能一时之围。不过也不能一味地战斗,完成任务才是最重要的,所以在某些场合也不得不用三十六计的最后一计——走为上。其实巧妙地运用逃的战术对完成任务有很大帮助的。

游戏中还有一些技巧,如斩、忍术的运用都是此游戏的卖点,怎么样?想不想过一把当忍者的瘾!



刀光一闪黑暗被切裂敌人也成为刀下之鬼



The Granstream Saga

PS

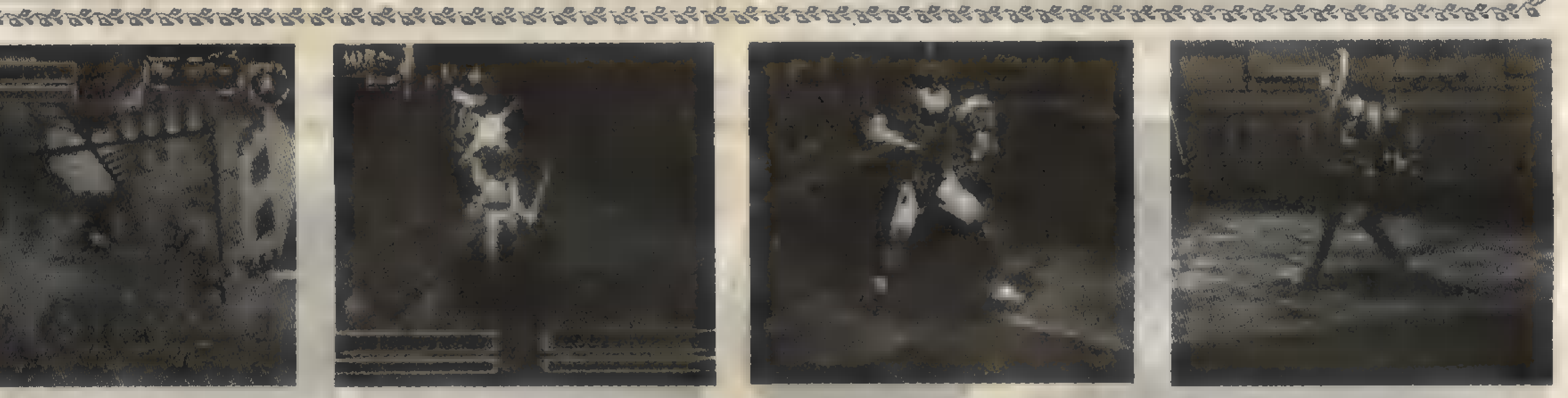
带有神奇色彩的动作 RPG
将给我们带来什么呢?

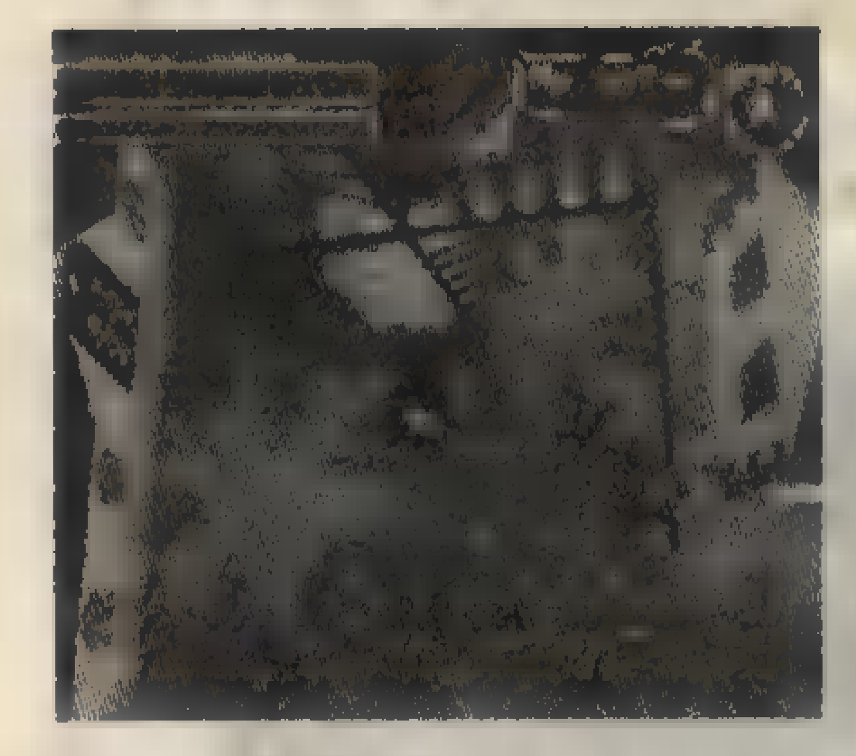
厂商:SCE
类型:A·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:11月上旬

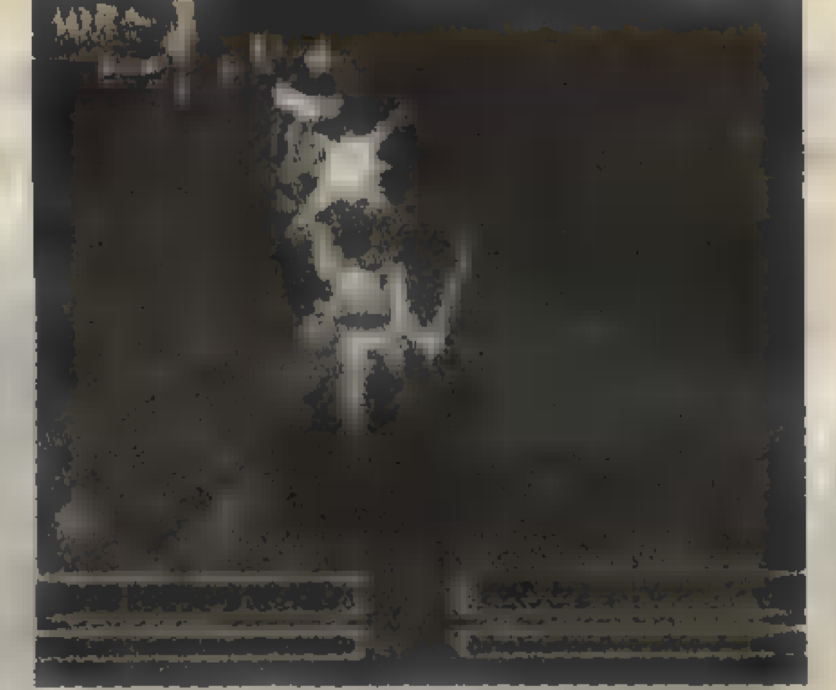
责编/E·T

~ S T O R Y ~

百年前,由于勃发了战争使人类走向了灭亡的危机之中,而战争的双方就是为了争夺异种魔法力的"魔导帝国军"和"精灵同盟军",战斗不断扩大使得大陆陷于一片战火之中。最后帝国方面使用禁断的超魔导兵器破坏了同盟军的中枢动力源。也就在同盟军遭到毁灭性打击的同时,大陆的地脉也因超魔导兵器的使用而开始产生了异变,地壳中发生了前所未有大地震,其能量使得地轴发生了倾斜,两极冰雪也随之融化,地表被洪水淹没,地面上的人类和文明也到了被灭绝的边缘,但是就在这时,同盟军中的4位贤者用尽了最后魔法制御塔"艾亚利姆"的法力,使得4块大陆从地面升起,剩下的一些幸存者也随之得救,但是由于4块大陆每隔一段时间都要补充一次魔法能源,所以贤者的后代也就是"精灵宝珠"和"胜利之歌"的传承者每一年到四块浮游大陆上补充能量,就这样因为维护了魔力的平衡,使得大陆上的人们能够过上安定生活,但是几年后本来被消灭的魔导帝国突然复活了,而4位贤者也下落不明,由于缺少4贤者补充魔法能源,4块大陆也因此失去了平衡,在天空中飘来飘去,而且有下落的危险,难道世界真的要灭亡吗……?!

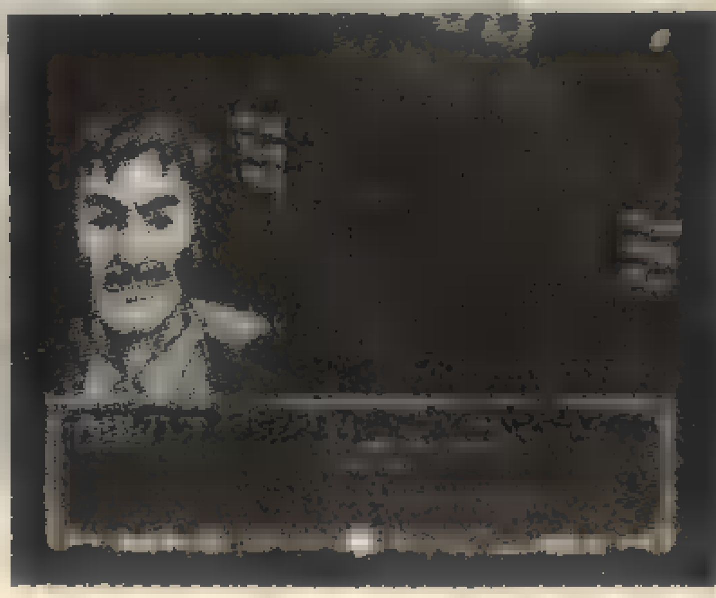


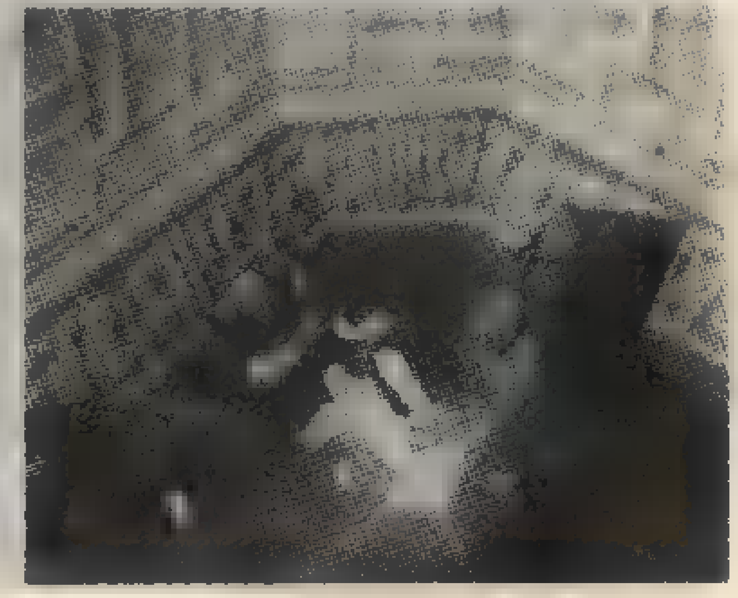


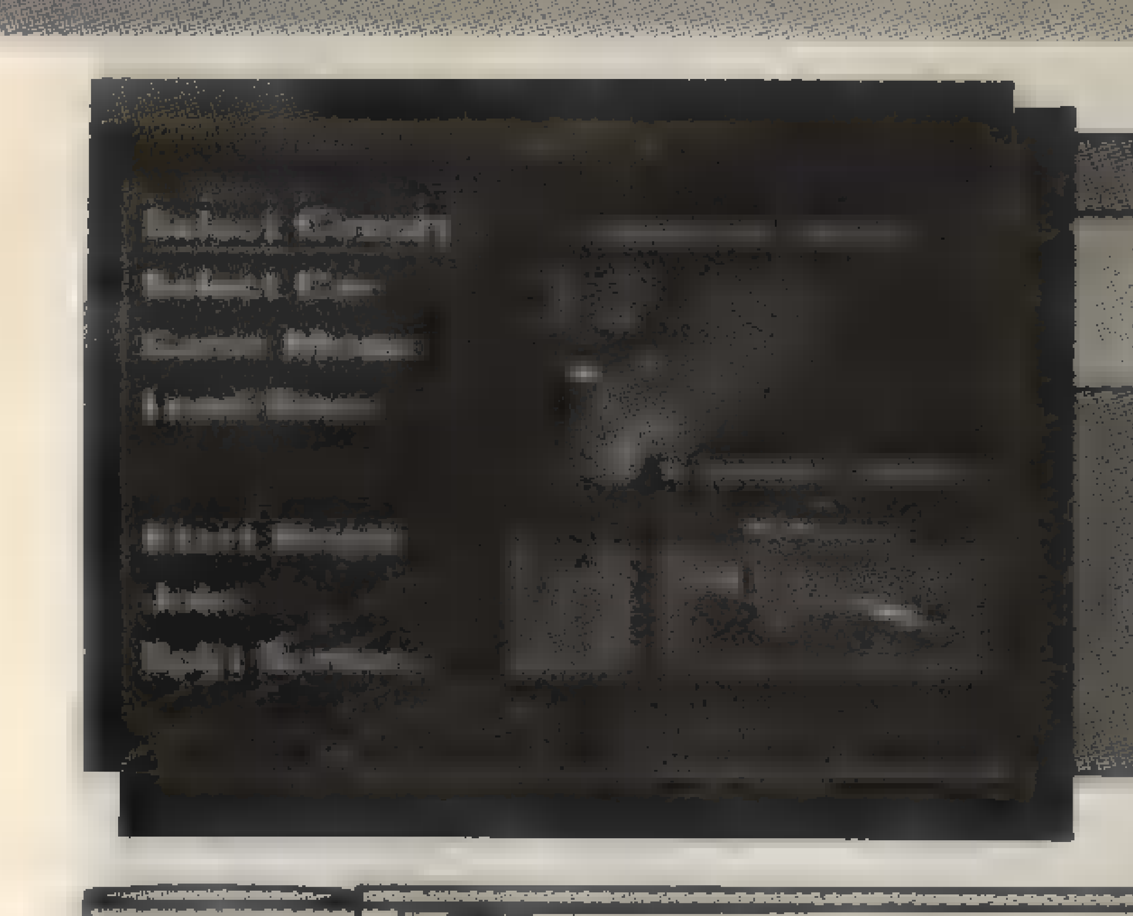


有些象3D格斗形式的动作RPG

游戏的主人公刘恩就是4位贤者的传人,他的左腕带一个谜一样的绿色魔法石,而这块魔石具有恢复其它事物记忆的能力,而这种神奇的性能就连刘恩也说不清。游戏中的战斗场景完全用3DPOLYGON绘制,战斗视角有些象3D格斗游戏,在战斗中手柄的各键都有用处,比如○键是攻击,□键是魔法,△键是菜单,方向键用来行走,还有一些动作如冲刺等都由方向键来完成。在作战中如胜出,主角手腕上的魔石会对敌人武器的记忆进行搜索,如这件武器的前持有者持有某种必杀技,那么这种必杀技就会被主角习得。游戏中刘恩如能收集齐四个大陆上的魔石那么就可以在这几个大陆间进行高速移动,这对于事件的解决帮助是很大的,同时也为刘恩寻找新的伙伴间提供了有力条件。







F1赛车'97

PS

由索尼制作的F1赛车续篇。

厂商:SCE
类型:RAC
媒体:CD-ROM
发售日:97年秋

责编/E·T

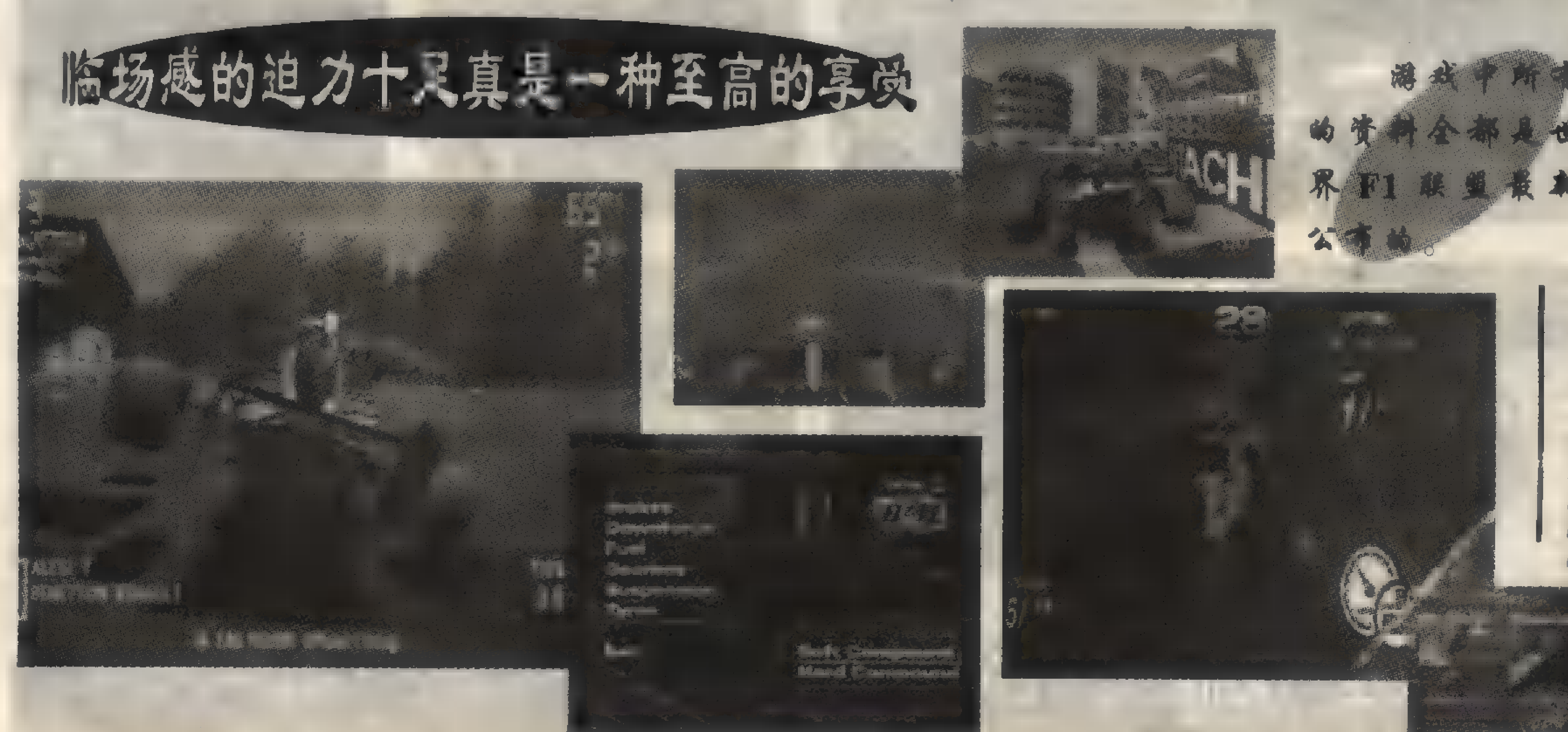
真实风格极浓的F1赛车世界

具有压倒的临场感和速度性极高的赛车游戏"F1"曾经受到了广泛的好评,它的续编"F1'97"正式决定发售,游戏在原作的基础上作了一些改善,使得这款游戏变得更加精美,由于使用了最新的3D贴图技术,所以这款游戏中的马塞克极少,给人以绝对的真实感。也正是因为如此,此游戏被业界的人们给予了极高的评价。

游戏的标题是"~'97",这就意味着游戏中的资料全部都是新的,如赛车的型号是96年底生产并投入使用的新型F1赛车,其性能与样式也是96-97年度的最新款,而架驶F1赛车的选手也都是最近几个月在世界大赛取得好成绩的人,选手的名字也是实名。由于游戏中收录了各式各样的F1赛车,所以它们在性能上有着或多或少的差异,而那些赛车手也是有着能力的不同,所以在赛车和选手的选择上要注意搭配得当。

游戏中的赛道共有4种(可能更多)在这每条赛道上取得的成绩都会累积在总成绩之中,最后当所有赛道完成后要对最后的总成绩进行评定,当然用时少的那一位便是冠军,游戏有各种模式选择,由于游戏是移植于街机,所以街机模式是必不可少的。其中细微的地方也忠实再现了原街机版的气氛。前作中的对战模式这次有了很大的改变,前作中如想对战那么你必须准备两台电视和两台PS,这样的情况能够做到的人实在太少了,所以前作中的对战可以说根本派不上用场,所以SCE改变了对战模式,这次对战时是上下分屏的,所以你只要有两个手柄就可以跟朋友对战了。

虽然我们没有驾驶F1赛车的条件,但是游戏给我们提供了开F1赛车的途径,使我们能够圆一场当赛车手的梦。



临场感的迫力十足真是一种至高的享受

游戏中所有的资料全都是世界F1联盟最新公布的。

Top Gear Rally

经典的赛车游戏的续篇。

厂商:KECMO
类型:RAC
媒体:卡带(容量未定)
发售日:97年末

责编/E·T

内容丰富多彩的赛车游戏

还记得在16位机时代,当时超任和世嘉上有一个赛车游戏叫作"Top Gear 2",这款游戏以绝好的操作性和极为充实的内容风迷了不少玩家。更有许多人以"Top Gear 2"的对战为乐。不错!当时的这个游戏制作得却实十分精彩,如就操作性来说这款游戏不输于现在次世代的任何一个赛车游戏,甚至还要强。KECMO公司也正是基于这一点,为N64制作了"Top Gear 2"的续篇,我们可以称之为"顶极拉力赛车"。相信跟以前一样会在广大玩家中带来轰动。

在游戏中共有4种模式供大家选择。

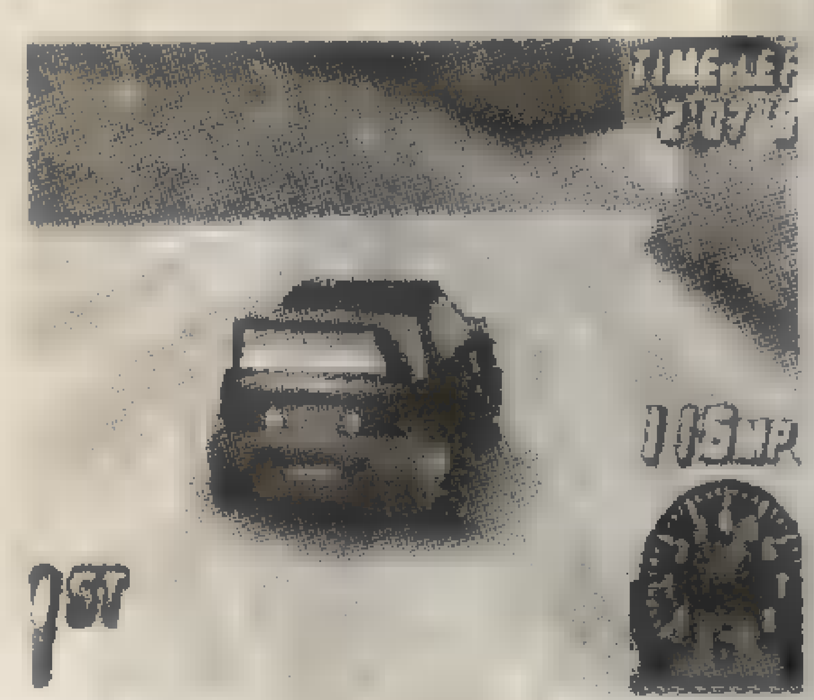
1. 冠军杯模式,在此赛道共有4种,赛季也是有4个,而我们的目标是夺取4个赛车的总冠军。在每个赛季中你所得到的分数(名次)都跟最后的总成绩自息相关,尽量取得高名次是最重要的。这个模式中共有10台左右的赛车可供选择,当获得优胜时是会有新型的赛车增加的,而这些新增的车型也可以在其它模式中使用。

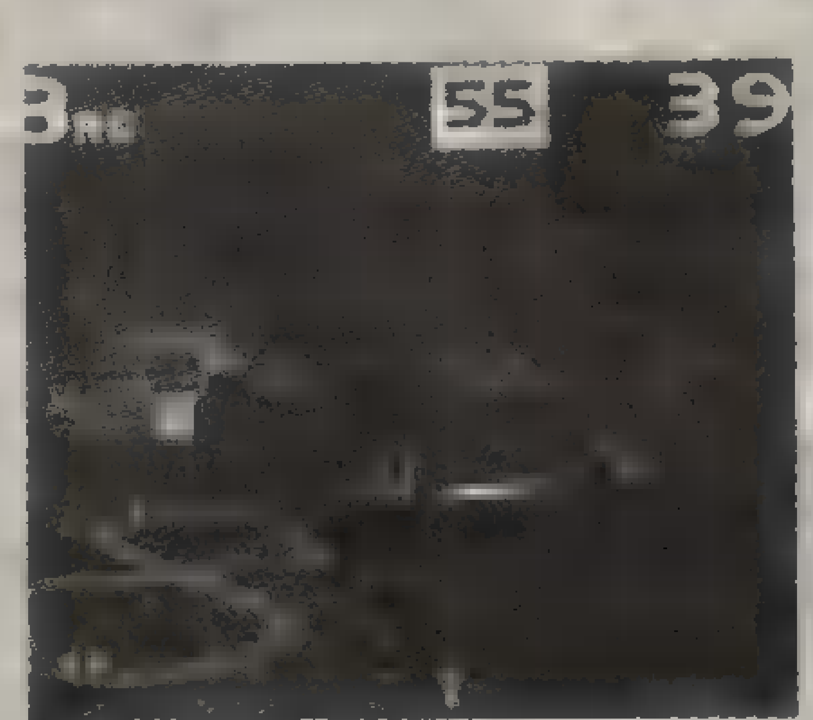
2. 街机模式:在此模式中你要同玩友及电脑操纵的对手车进行竞争,天气的选择也很自由,主要是以3圈的竞速为目的。同冠军模式一样可以选择不同性能的车,也可以对车的设备进行改装,使自己的赛车性能达到崭新的高度,这样玩起来才能得心应手。

3. 时间挑战模式:以最高速完成圈数的时间挑战模式。其天侯永远是晴天,是没有其它车辆同你竞争,玩者要以超高技术和灵活的反应能力使自己赛车每圈所使用的时间运用达到最少。怎么样?!比比看谁最快!

4. 练习模式:在这里没有圈数限制,也没有天气限制,完全凭自己的爱好来选择天气和场地,而且在冠军模式中出现的车辆性能改造在这里也可以使用,虽然是练习,其实是对自己技术的检阅。

在游戏中场地的设定有许多种,如沙漠、森林、海岸线等等,而在这些场地中有的是平坦大路,有的是崎岖小路,还有的路有些高低不平的起伏感,众多的场景使得游戏更具魅力,游戏中的天气分别有晴天,干扰视线的雾天,黑暗、雨天和雪天。由于有这些因素的存在,所以在车辆选择上要尽量和天气相对应,不然是十分不利的。最后也是游戏的精华之处就是车辆的性能改造,"Top Gear 2"中性能的提高是依靠金钱来购买一些零件,在此作中,虽然没有金钱的设定,但是车辆性能的提高是靠你在比赛所取得的名次(分数)来进行的。在性能改装时的一些项目有的沿用了前作的系统,当然还有一些新项目的追加。在N64软件不多的今天,这款游戏相信给我们带来惊喜。





Top Gear Rally Top Gear Rally Top Gear Rally

超级长野奥林匹克 64

冰雪世界中的大竞争。

厂商:KONAMI
类型:SPT
媒体:卡带(容量未定)
发售日:97年12月

责编/E·T

继亚特兰大两年后的体育大检阅

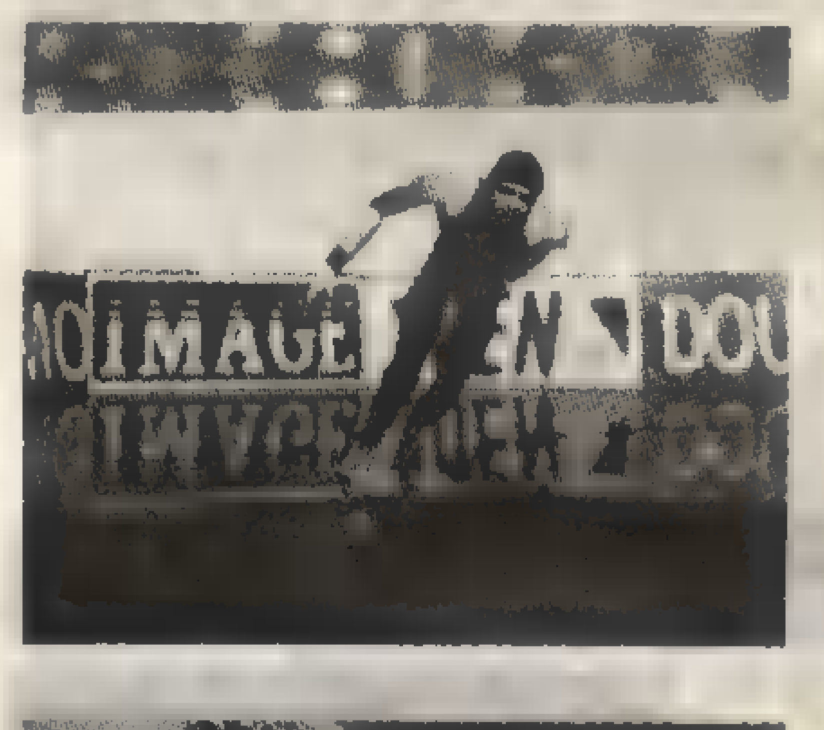
以半年以后的 1998 年 2 月在日本长野举行的冬季奥林匹克运动会为题材的运动游戏在 N64 主机登场,同时也是 KONAMI 公司"超级奥林匹克"系列的最新作。游戏者要从 16 个国家选择出一队来参加比赛,比赛的项目共有 12 种,当然是以夺取冠军为目的。游戏模式就目前所知有两种,其中奥林匹克模式的目标是比取得各项目金牌,并且以 7 个项目的金牌总和排列来决定顺位。冠军模式的目的是跟同伴和电脑比赛谁能得第一,在此模式中游戏支持 4 人同时对战,这样便可以跟许多朋友一起享受游戏的乐趣。但是可能我们对冬奥会一些项目的比赛规则不太了解,但这并不影响我们玩这个游戏。

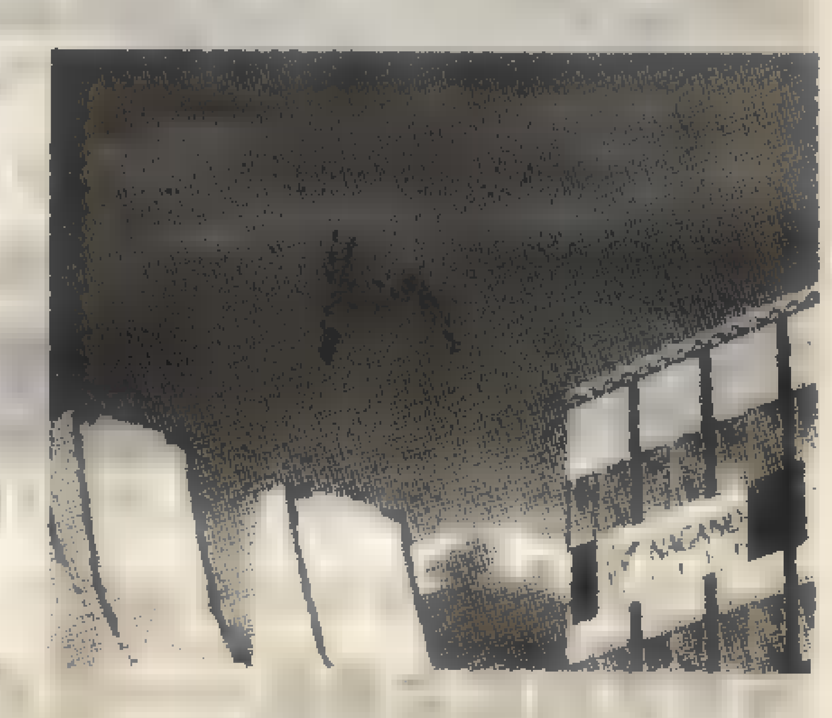
在游戏中共有 12 个项目可供比赛,这里为大家介绍其中的 3 个。

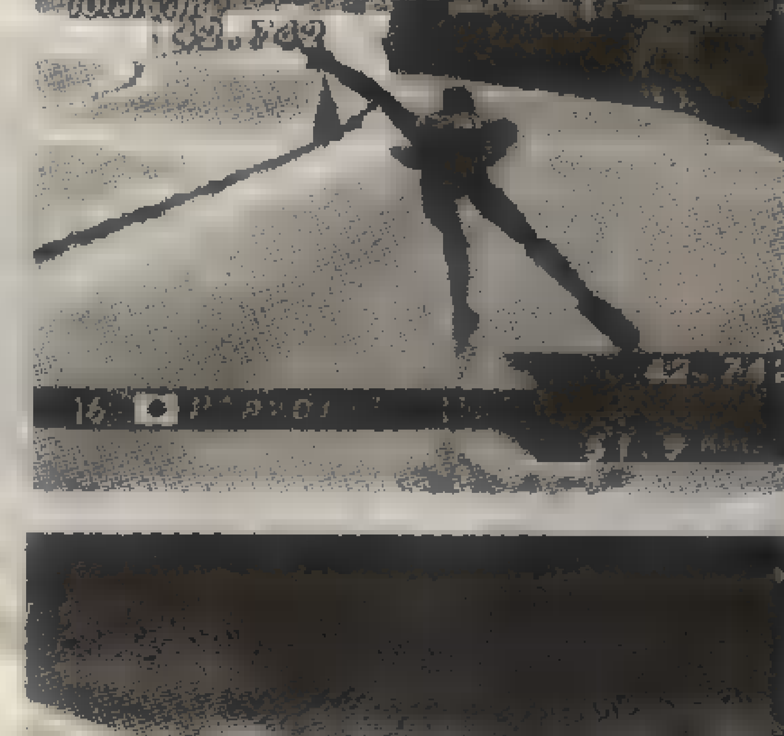
1. 障碍大回转,此比赛是充分体现了速度与技术的完美结合,在回转中门旗的通过是最能显示其技巧的地方,过多地撞到门旗是会被扣分的,顺利地通过门旗是致胜的关键。但是要想顺利地过关也并不容易,因为门旗的位置一般都没在地位比较复杂的地方,除了地形的关系雪质的因系也被被考虑在内,因此要想轻松取胜非要下一番苦功练习不可。

2. 单橇花样滑雪;在此项目中选手的竞争完全是一种技巧的较量,而且其技巧的设定是十分难的,在技巧评分中评委会根据你的标准技,回转技、高跳、着地和技术等级来评定你的最后得分,同体操比赛一样最高分是满分 10 分,选手的得点也是根据几组动作特点的总分为依据。在这些技巧中回转技是最难掌握的,因为跟回转技相关的如着地、技术等级都将影响你的最后得分,没办法也只有苦练啦!

3. 速度滑冰:此项目是最容易掌握的,也是最容易拿金牌的一项,因为这个比赛的游戏规则跟赛车类的差不多,所以也是最好掌握的。在世界选手权的比赛中选手的成绩是通过距离和时间换算成得分,最后以得分的多少来决定名次,而这里不是这样规则很简单,目标就是在夺取第一。此项目完全体现了比赛中的速度感,在直线冲刺时最高时速可达到 60km/h 以上,不过在转弯时的速度要调节适当些,不然是会滑倒的。习惯于玩赛车游戏的人们应该可以很快掌握此项目中的动作及技术要领。







这些冰雪项目你熟悉吗?

レッド编　アセルス编　リュート编　エミリア编　クーン编

SaGa Frontier

サガ フロンティア

PS | SQUARE | RPG 6800 日元 | CD-ROM

T260G 编　ブルー编

本攻略是以ブルー和リュート为重点进行介绍，其他主角则只作简单介绍，详情请见下期杂志。

自由剧情

一如以往的“SAGA”系列，今集中剧情的发展也是可以由玩者的意志去自由选择，在游戏中有许多选项，不同的答案会令到同伴加入或退出，以及改变游戏的剧情。

人类、妖魔、机械、怪物四种族

游戏中的世界共有人类、妖魔、机械、怪物，他们有各自的特性及能力，而种族间的命运的战斗在游戏也是存在的。

各种族的能力特性——技术成长及提升：

人类(ヒューマン)

武器：能够装备及使用武器、道具、防具。

术：术能在术屋中买到，在战斗中使用术时只要符合“资质”，便能够创出同系列的高等级的术。

技：在战斗中会不断领悟新的“技”，在本作中只有“剑”、“刀”、“枪”、“体术”可以领悟。

妖魔

武器：能够装备及使用武器、道具、防具。

术：全体妖魔都持有妖术、在战斗中可以得到新的妖术。

特殊能力：所有妖魔均有吸收敌人能力的特殊本领，吸得越多自己便会越强大。

机械(メカ)

武器：能够装备及使用武器、道具、防具，机械装备道具后会提升能力。

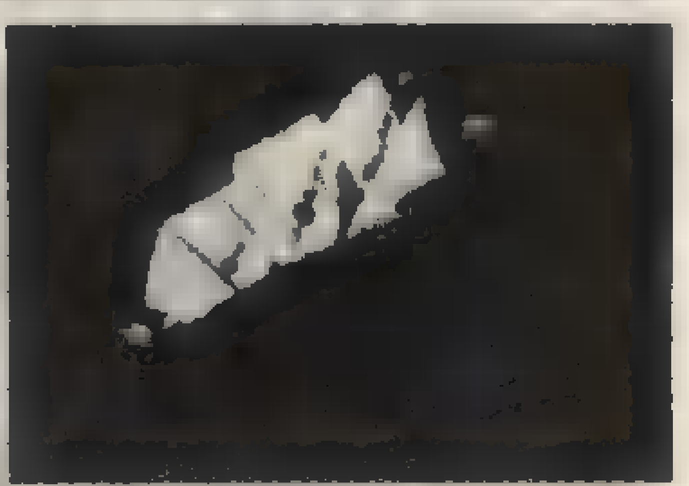
特殊能力：所拥有的身体固有的专用武装，可以将其强化、改造或变更。而装上更强力的部件，其各项能力都会提升。

怪物(モンスター)

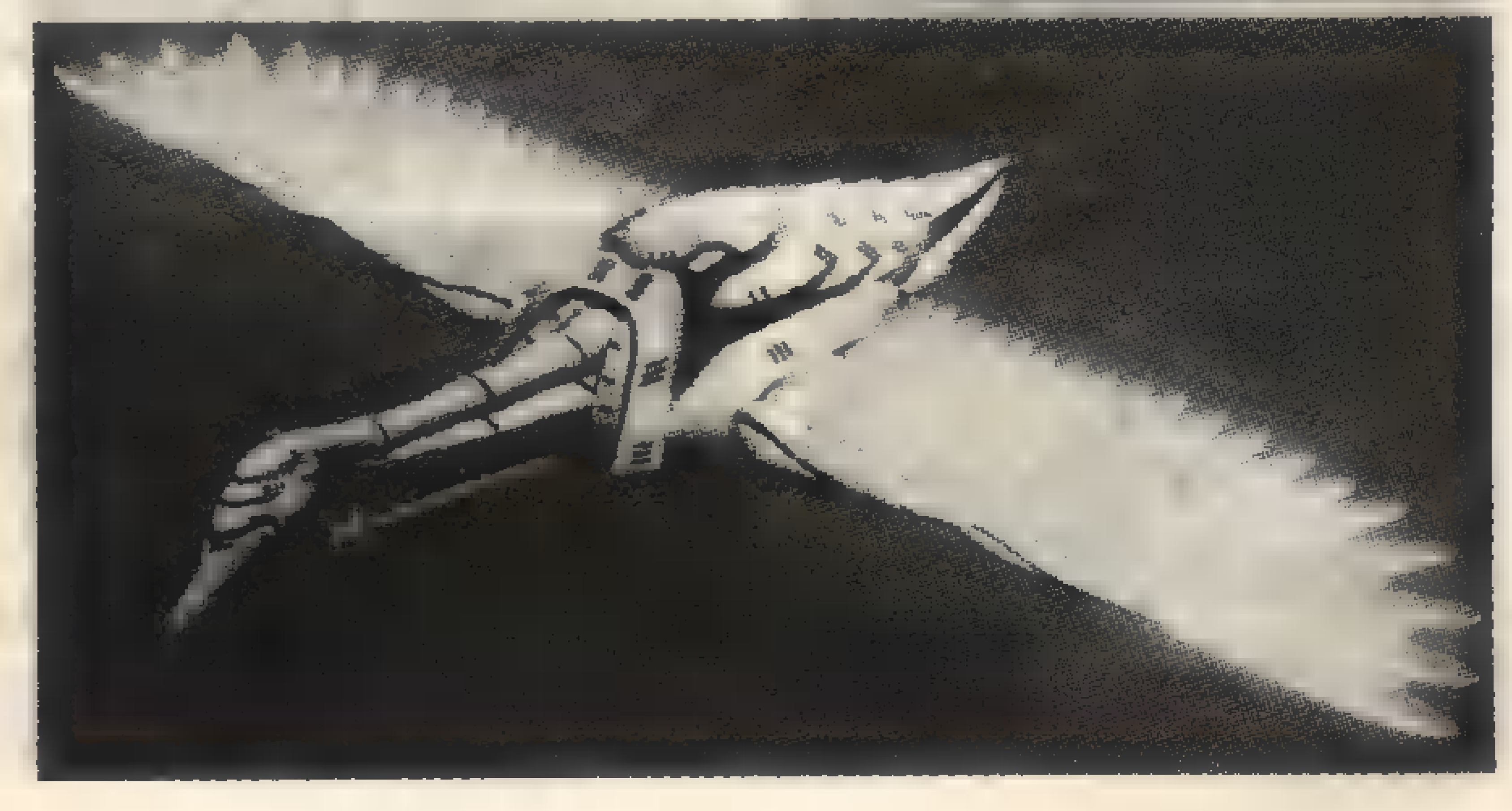
武器：能够装备饰物，但不能持有基本的武器。

特殊能力：能够吸收敌人的能力，然后更能将那些能力再组合成新的能力藉以成长，所有敌人使用的特殊能力皆可以使用。

领域(リージョン)

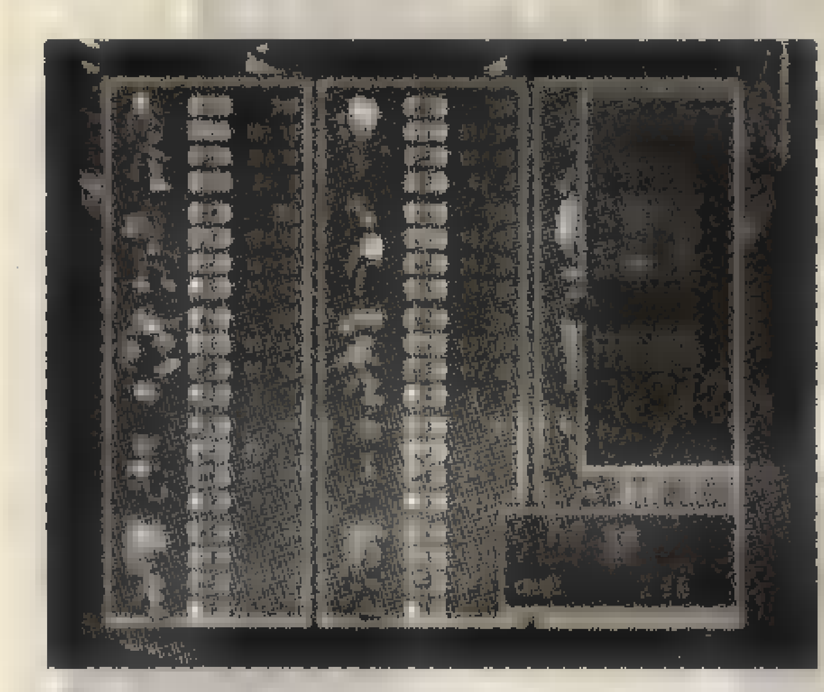


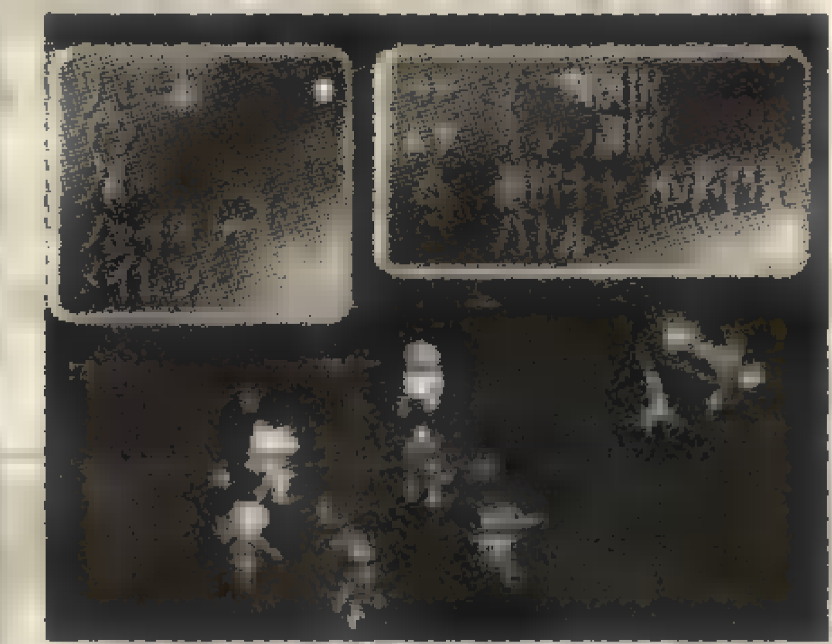
游戏中角色活跃的舞台有多个，它们各具特色。而要在这些地区之间往来，需要用交通工具去进行“区域移动”。在本作中只有ブルー为主人公时，拥有在领域中移动的道具。



队伍编成

游戏中最多可以拥有 15 名同伴,玩者可以自行的将他们分成三组来进行游戏,而当中的组合会影响着战斗的效果、连携技以及角色的成长,所以要小心地考虑。





技

装备上武器并经常使用,便会自然的领悟到"技"。在战场上可以领悟到攻击用的"技"以及防御用的"见切"两种。玩过"SAGA"前 3 作的朋友对此都不会陌生,但在本作中可以领悟的技不仅种类上变少了,而且总数也不如以往。

术

游戏中的术分为五大系统,当中再分为 10 个种类,每种术当中的两个种类是性质相反的,所以在拥有一种术时需要将其性质相反的术放弃才可以。详情请看下表:

魔法之系统		阴阳之系统		场之系统		精神之系统		秘印之系统	
魔术	妖术	阴术	阳术	空术	时术	心术	咒术	秘术	印术

初级的术是可以在商店中购买的,但高级的术却需要在战斗中不断使用该系统的术方能修得。

连携技

这是本作独特的设计,战斗中角色们可以使用一种名为"连携"的技巧,只要角色的出招时间配合得好,即一人收招后另一人紧接出招,一个接一个,便能成功使出连携技,给予对手严重的伤害。当中有 2 人、3 人、4 人及 5 人的连携技,当中以 5 人的连携技威力最大。一但成功使出连携攻击,便会在"技术连携"表中记录下来。

但需要注意的是,新的连携技出现会将表中最后一栏连携技抵消,所以一定要将想要保留的连携技换到最上面的三栏中去。

战斗

战斗基本上由我方五名队员(最多)去进行,遇上地图上的敌人,会先确认出战的队伍然后才进入战斗,而角色们的位置会影响到攻击的内容。战斗是提升角色能力的唯一方法,而许多宝贵的道具也是在战斗后得到的。

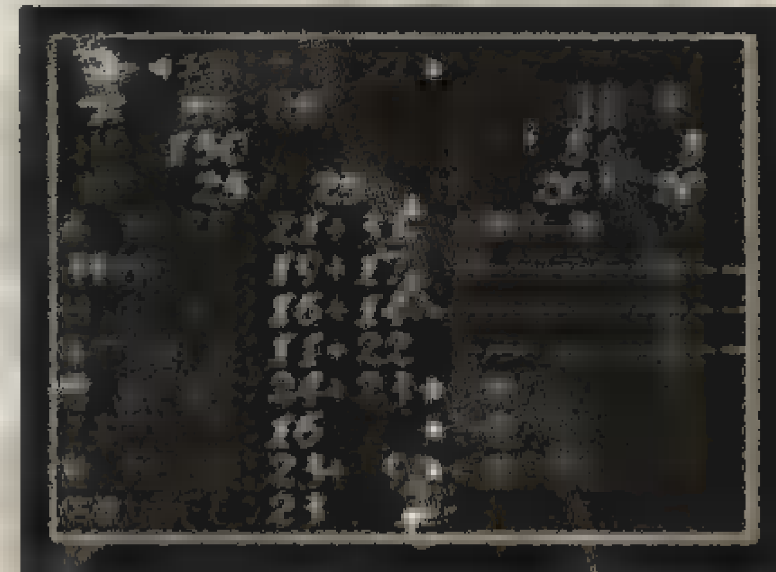
其它注意事项:

1. 游戏中的敌人是可以在地图上看到了,只要接触便会进入战斗画面,不过只要避开它们便可以避过战斗。而只要进入战斗,便不能够中途脱离,要将敌人全部消灭才可以。

2. 在游戏中虽然不象以往系列游戏那样有阵形的设计,不过因为是 3D 表示的关系,所以有强烈的空间感,游戏中会根据接触敌人时的状况而自动排出阵形。

3. 战斗中成员 HP 变为 0 便进入战斗不能状态,可以用术或道具将他复生,但当战斗不能时再受到攻击,便会减 LP。而战斗后 HP 会完全回复。LP 可通过去宿屋休息而得以补充。

画面说明



名前:各角色的名字

种族:人类(ヒユーマン)、妖魔、机械(メカ)、怪物(モンスタ)的显示,以及怪物现在变身成为的种族显示。

性别:性别不明的角色会以"无性"来表示。

HP:体力的表示,当变成 0 时便会进入昏死状态,不可以战斗。

LP(现在值/最大值):生命力之表示,当战斗不能时再受到攻击便会减少一个 LP,当 LP 变成 0 便不可以再参加战斗,而主角的 LP 如果变成 0 便会 GAME OVER。

WP(现在值/最大值):技之力的表示。人类的技及其它种族的特殊能力的消费表示。

JP(现在值/最大值):术之力的表示,使用术会消费这数值,而不断使用术可以令这数值的最大值变大。

筋力 STR:数值越大,在使用武器时便会给敌人以越大的伤害。

运动性 QUI:影响攻击顺序的数值,而且这数值越大对敌人的回避率便会越高。

知力 INT:这数值越大,便可以学到越高级的术。而机械这数值会受到道具、武器及装备品的影响。

集中力 WIL:这数值越大,使用剑与铳的命中率会上升,以及使用术的威力会越高。

灵感 PSV:影响状态异常及攻击耐性的数值,这数值越大,状态异常恢复速度便会越快。

丈夫 VIT:影响给予敌人攻击的伤害,这数值亦会影响中睡眠魔法后的回复速度。

魅力 CHA:这数值越大,对敌人"魅惑"的能力便越高。

防御 DEF:这数值越大,受到敌人的攻击伤害便会越小。这数值会受到防具、饰物的影响。

游戏中各设施的利用

武器屋:出售剑、枪的武器的商店,与以往一样最好的武器是无法在这里买到的,只有特殊事件才可取得。

防具屋:出售头、身体、腕、足四种防具的商店,游戏初期时防具的购买是十分重要的。

饰品屋:这里出售各种饰品,其作用在于防御敌人的特殊攻击,可针对不同的敌人进行购买。

术屋:出售初级魔法的地方。

药屋:出售回复及辅助道具的地方。

宿屋:回复 LP、WP、JP 的地方。

シップ发着场:乘座飞船在领域间移动的出发点,只有クーロン的发着场可前往第二片地图。

BLUE ブルー编

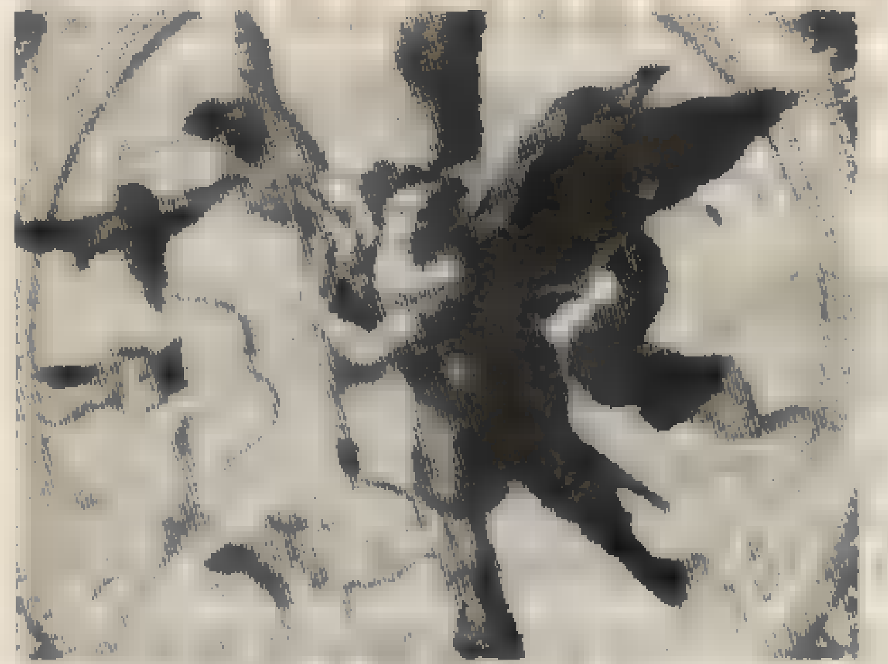
ブルー天生拥有极大的魔法力，他为得到"术之资质"而踏上旅程，但在同一时候和他拥有一样魔法能力的孪生兄弟ルージュ也开始行动，于是两兄弟便展开一场争夺战。

ブルー自身的能力十分优秀，其寻找"术之资质"的旅程也因分岐较大而颇为引人入胜。出于对魔法帝国的忠诚，他对自己的使命从未有所怀疑，但究竟为什么要杀死自己的孪生兄弟，这背后究竟隐藏着什么阴谋呢？

ブルー的培育方法

●所有主角中最出色的一个，其能力无与伦比！

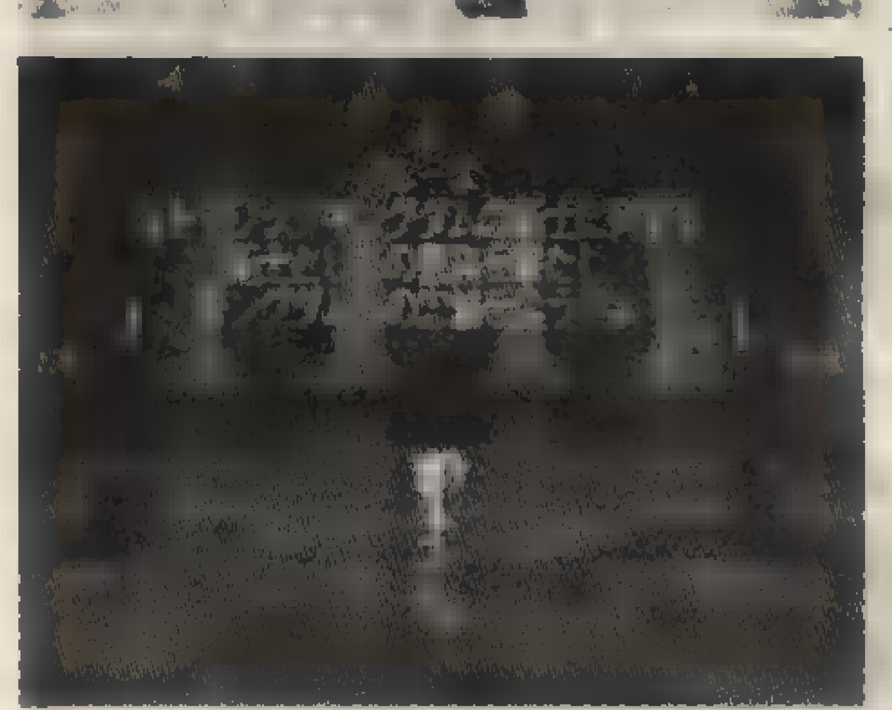
自身是魔法师，因此在"术"的方面便比其他的主角高出一筹，只要多加培养很快便可练出高等级的魔法。此外，他在剑术及体术方面也十分突出，战斗中无论攻击、回复、辅助等样样皆能。在游戏后期，当他与孪生兄弟合二为一时，更拥有了连最终BOSS也无法匹敌的力量。



A. トウヴアン

●关于"印术"和"秘术"的情报

在トウヴァン有出售"印术"和"秘术"的商店，从店主那里ブルー则可打听到关于如何取得"印术"和"秘术"资质的情报。此时的选择将决定以后的分支，究竟要走哪条路线玩者可随喜好而定。



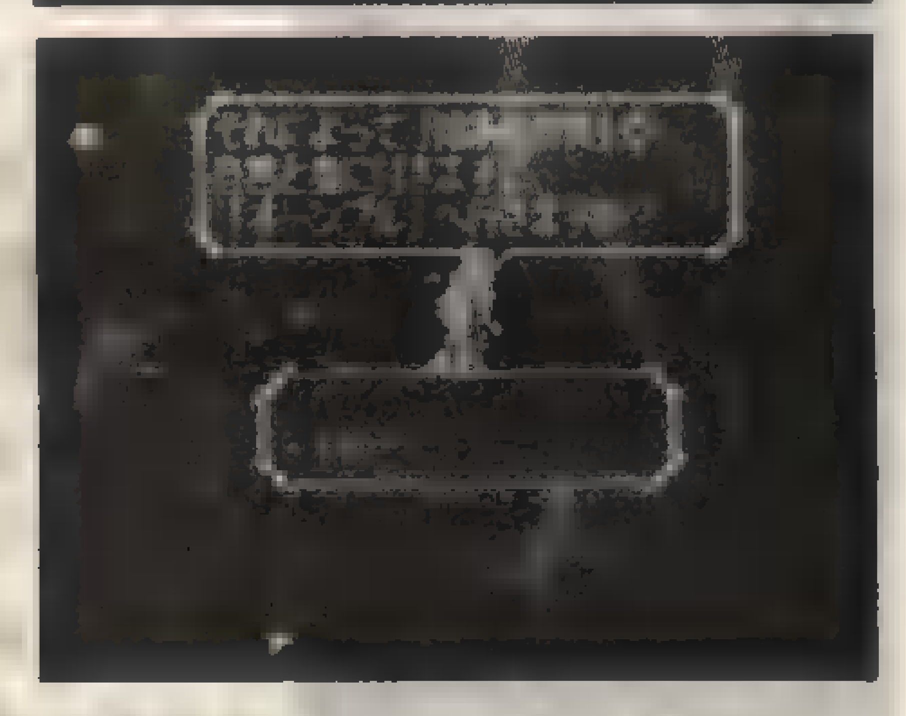
B. ルミナス

●"阴术"与"阳术"要选择哪种呢？

ルミナス左方的光之迷宫是取得"阳术"资质的地方，与入口处的守卫对话，他会告诉ブルー机械人、妖魔以及拥有"阴术"资质的人都不能进入迷宫。此时，应考虑到"阴术"与"阳术"的优缺点，因为"阳术"中有"超风"等强力的攻击魔法，所以应让ブルー进入迷宫取得资质。而想要学习"阴术"的仲间则可先为他们购买"阴术"，这样他们便会被留在光之迷宫外面。

所谓光之迷宫其实十分简单，里面没有敌人，只要转动透镜，将光速投到门上便可通过，在最后的房间内则是要将三种颜色的光都投射到上方的石板上面。

ルミナス右方的オーンブル是取得"阴术"资质的地方，只要与出售"阴术"的老者对话，先前曾购买"阴术"的同伴便会自动进入该迷宫，这样便可取得资质。



C. クーロン→ディスペア

●在クーロン取得"保护のルーン"

在クーロン找到妖魔医生ヌサカーン，他会告诉ブルー"保护のルーン"的情报。于是众人便前往地下水道，几经周折来至自然洞窟，在尽头的洞中迎战BOSSクエイカーワーム，胜利后取得"保护のルーン"。

●在タンザー取得"活力のルーン"

当ブルー在领域间移动，会随机的发生前往タンザー的事件。此处似乎是在某种生物的体内，众人与フェイオン相遇，在他的指引下，ブルー等来至一片象森林的地方，沿斜坡滑下，フェイオン会问大家是否已作好准备，如答"是"便会展开与BOSS的战斗。对方是巨大的史莱姆，将其消灭后，会出现一个形似石柱的物体，任何攻击对它都是无效的，但只要选择指令中"触摸"一项，便会立刻取得胜利。这之后，"活力のルーン"终于入手。

主要仲间介绍

●メイレン

起初便持有"阳术"，其在枪技方面的特长也是非常宝贵的。

●ゲン

在剑术方面十分突出，是队伍中较早练出强力必杀技的人物之一。

●在シュライク取得“胜利のルーン”

来到シュライク右下方的“武王的古坟”，如沿右面的通道走会来至一处标有“此处危险”的门前，众人进入其间，沿通路向下行便可找到 BOSS“[illegible]龙”，战胜它后便可得到“胜利のルーン”。

●在ディスペア取得“解放のルーン”

回到クーロン，在街上找到アニー，在她的带领下众人来到了ディスペア。穿过水管通道，可来至监狱的另一区域，此处有一房间设有红外线，通路只有一条，一旦触动红外线便会发生战斗并从头走过(注意，每次通路都会有所不同，所以每过一处都要 SAVE)。接下来，找到 BOSS ニドヘッグ，战胜他后取得“解放のルーン”。

D. ワカツ→IRPO

●在ワカツ取得“剑のカード”

在クーロン向飞船工作人员提出前往ワカツ会被拒绝，因为只有在队中有一名以上ワカツ居民的情况下才可到那里去。此时队中如果没有ゲン的话，便要立刻到スクラップ的酒馆召其入队。这样队伍便可回クーロン，飞往ワカツ。ワカツ现在已成为一片废墟，路上ゲン会不断为ブルー指明正确的方向。当来到顶层的房间内，ゲン告诉大家只有将三个影子同时变为剑的形状才可获得“剑のカード”。成功后，“剑のカード”便会从天而降。

●在バカラ取得“金のカード”

先到クーロン，在商店中购买 10 个金，然后飞往バカラ。再与这里的人对话后，会发现有一名老者乘电梯离开，于是众人便随后来到停车场。正要下到水井中时，エミリア赶来加入队伍。在深处的洞中，ブルー用金向其中一名老者换得了“金のカード”。

●在ヨークランド取得“杯のカード”

在ヨークランド右下的村中，向村人收集情报，当进入左边的酿酒屋时，那里的人会让ブルー到隔壁去打听，最后终于在右侧建筑物的二楼得到了有关“杯のカード”消息。进入ヨークランド左上的沼泽地，打败阻路的章鱼便能来到酒神的祠堂，在这里可获得“杯のカード”。

●在 IRPO 取得“盾のカード”

此事非常简单，只要来到 IRPO 便会在ヒュース的带领下登上高山，打败 BOSS 朱雀，在回到 IRPO 便可取得“盾のカード”。

E. ドゥヴァン或ムスペルニブル

●最终决战前的考验

当完成上述任一分支后，便可选择前往ドゥヴァン或ムスペルニブル。在ドゥヴァン登上高山上的神社，只要选择询问“空术”的情报，便会被送到麒麟の空间。该处的迷宫要点在于找到使身形缩小的药，然后穿过几道小门启动机关便可见到麒麟。如选择想要获得“空术”的资质，便会与麒麟战斗。在ムスペルニブル，在与ヴァジュイール对话后，会被送往时间妖魔领域，这里的迷宫需要“沙之器”才能打开通路。于是队伍便要利用领域转移的道具前往ファシナトゥール，向村中的人以 1 LP 的代价换得“沙之器”。这样返回时间妖魔领域，先找到巨大的沙漏将“时之沙”装入“沙之器”，然后爬到沙漏顶端，将沙倒入其中，迷宫中的门便由此得以开启。在尽头众人会见到时之君，将其击倒便可得到“时术”的资质。

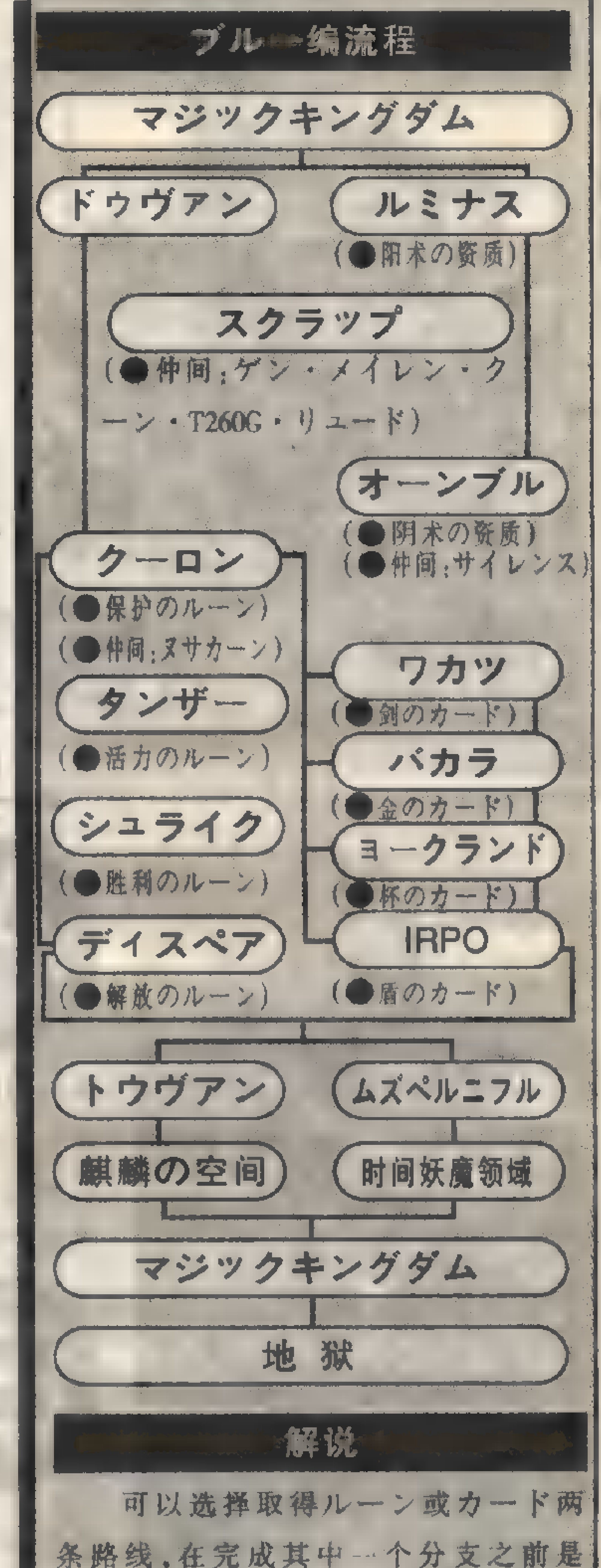
无论玩者是获得了“空术”与“时术”中的哪一种资质，都会发生与ルージュ的决战。

F. マジックキングダム→地狱

●这就是结尾吗?

回到已变为废墟的マジックキングダム，沿左上的铁管爬下，先取得“三女神的腕轮”，然后则可进入神像内部得知自己真正的身世。垂死的魔法师告知地狱的封印已解开，并拜托ブルー作最终的决战。

最终 BOSS“地狱主”有两种形态，但凭ブルー的实力它绝非对手(参看“不败的战术”)。



解说

可以选择取得ルーン或カード两条路线，在完成其中一个分支之前是不能进入另一个分支的。此外，ブルー可算是本作中最强的主角，其故事更会充满魅力。

不败的战术

当游戏后期ブルー与孪生兄弟合二为一后便可以使用全部魔法，这样只要在战斗中先使用“时术”的オーヴァドライヴ，他便能在 8 个回合内连续攻击，但效力一过其 WP 和 JP 都会变为 0。其实是有一个方法可令ブルー永远处于攻击 8 次的状态，并且只减少 10 JP。即使用“时术”后，在 8 次攻击的前 7 次向敌人任意出招，第 8 次则需使用“印术”中的“停滞のルーン”，这样对方和自己都会被封住，但“印术”效力过后，ブルー便可停留在永远攻击 8 次的状态下。

LUTE リュート编

生活在乡村，和母亲相依为命的リュート，他父亲因为参加政治运动而离开他们两母子，长大了的リュート为过新生活而踏上旅程。他虽然没有什么技能，但却有一种吸引人的力量，能令到许多强力的人物接近他并成为同伴。

リュート离开家乡凭借自己的力量和意志去认识外面的世界，在与他为主角的故事中自由度是相当高的，而且能以最快的速度见到最终BOSS并与之决战，这样一来便很容易忽视许多情节，从而失去应有的乐趣。

リュート的培育方法

●没有什么特长，各方面都很平凡的人物。

リュート各项能力值都不算高，看上去似乎是个万能型的人物，如果着重在某一方面培养，他便会沿这条路线发展下去，但无论从哪方面下手，若想让他达到极限都是相当困难的，结果便会成为一个价值不高的角色，在游戏后期甚至会缺乏在第一线战斗的能力。

A. マンハッタン

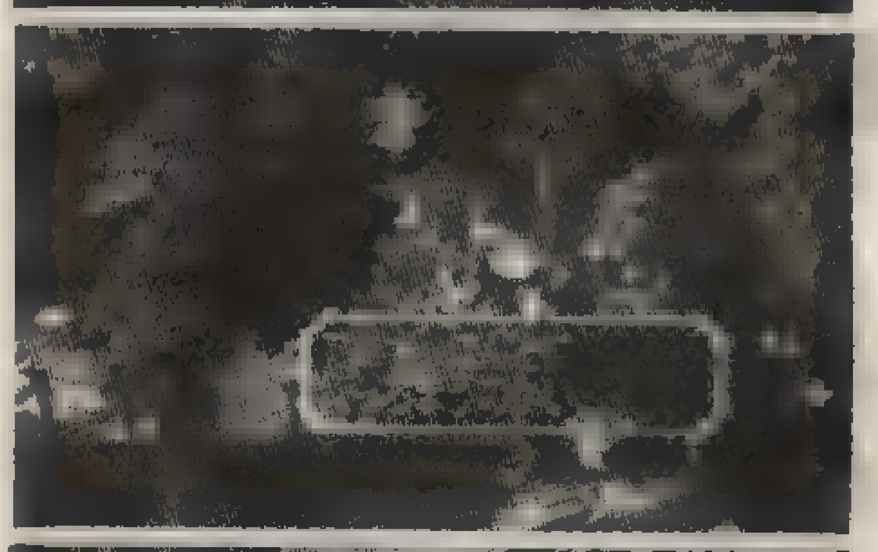
●究竟谁才是真正的朋友?

当来到マンハッタン，在左方商业街内有一家快餐店，这里リュート见到了两名与众不同的男子。左面的是身穿制服的IRPO探员ヒューズ，他让リュート一定小心用飞船载他前来的モンド司令官；右面的则是一身武斗家打扮的レオナルド。此时，这两人还不能收为仲间。

B. ルミナス

●可以获得强力仲间的地方

在ルミナス可以获得阳术和阴术的资质，并可以购得这两种术。但更重要的是，这里有两位非常有用的仲间，一位是ブルー的孪生兄弟ルージュ，另一位则是サイレンス，后者只要队伍取得阴术的资质便可以说服他入队。至于阴术和阳术资质的取得方法，在本编中便略过不提，请参看ブルー编。

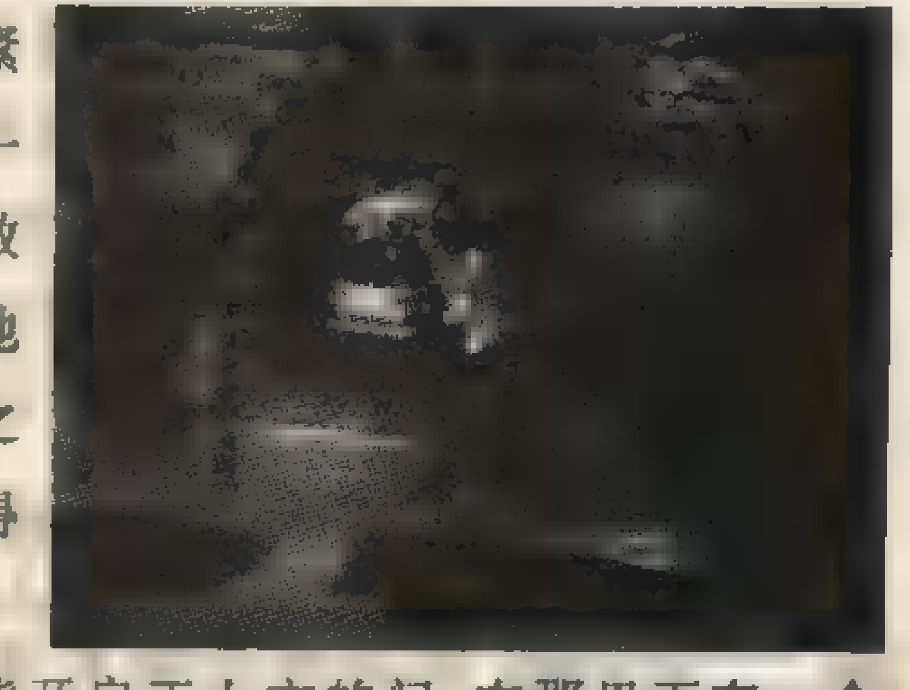


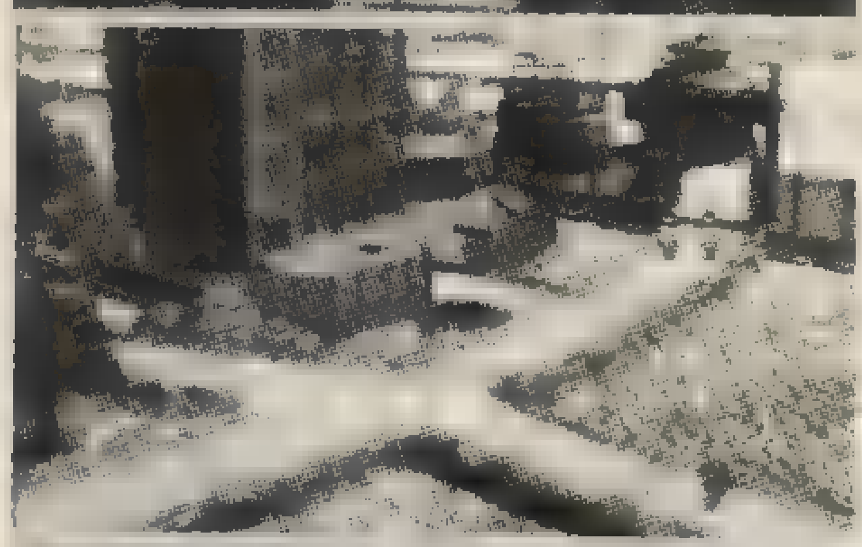
C. シュライク(之一)

●探索两座古坟，寻找新的仲间

在シュライク有两处古坟，其中左下的"武王的古坟"在本编中并没有什么特殊的意义，而右上方的"济王的古坟"却是非去不可的。

在古坟中，有一个设有三处祭台的房间，而上方的门是紧闭着的。继续向下走，从破裂的地板处落到深层，会发现在一处地上插有一柄长剑，上前去拔剑时会有敌人出现阻拦，打败敌人便可以取得"天业云剑"。在古坟的另一处有个闪光的地方，趁闪光消失时冲上去解决掉守护者则可以取得"水镜之盾"。最后一样宝物"镇魂之勾玉"位于古坟的右下方，要想得到它当然也免不了一场战斗。

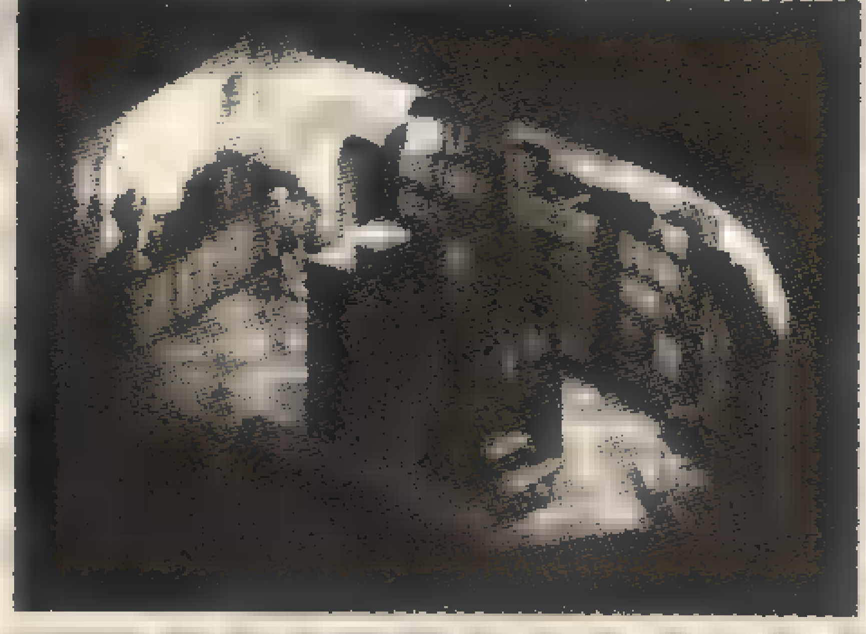
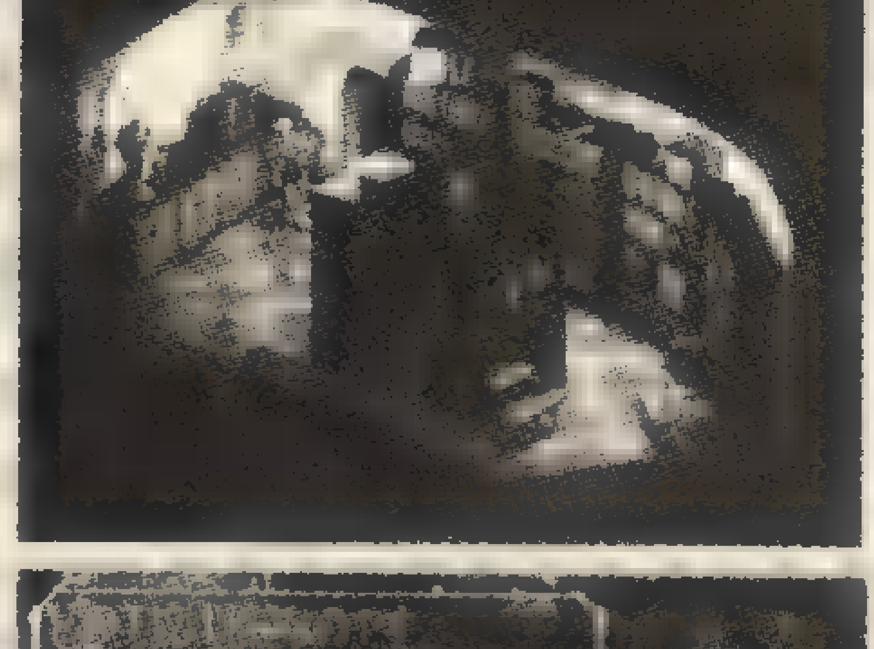




此时，玩者可将这三件宝物放到那三个祭台上，这样便能开启正上方的门。在那里面有一个棺材，当你过去调查时济王便会出现，打败他后他便会成为仲间(选择"何かよこせ")，当然也可拒绝他的加入。实际上，济王并不象想象中的那么有用，还不如暂时保留"天业云剑"等三件宝物装备在自己身上。

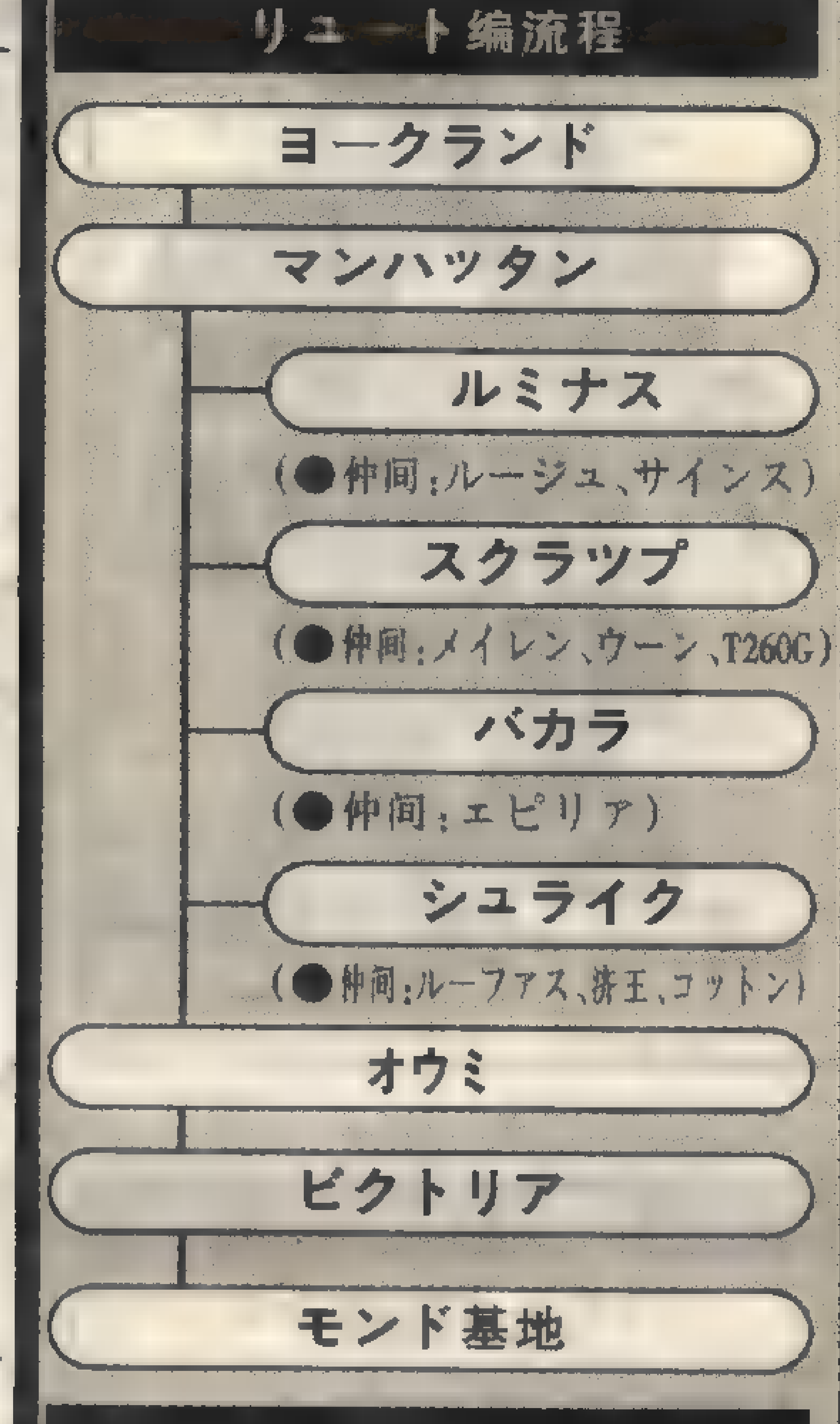
D. シュライク(之二)

●生命科学研究所的秘密

在シュライク南部一处名为生命科学研究所的地方,这里面有许多科学工作者打扮的人,但只要一与他们对话,他们便会变为怪物向队伍袭击。所以如想避免战斗,移动时就要格外小心。

在到达了上层后会发现没有前进的道路,但只要仔细搜索,便会在一个房间内的书柜中发现隐藏通道,同时更会从桌上的笔记中了解到这里是专门研究半人半妖的地方。沿楼梯上行,可来到一间红色门的研究室内,将这里的科学家打败便可让コットン成为仲间。当进入花园时,会发现这里有四间研究室,其中左上的那一间被电子门锁反锁上了。开锁的方法是先到右上角的房间打败站在电脑前的科学家,然后按下按键即可。终于可以进入那个房间了,但等待玩者的却是超强的BOSS——地龙,它的攻击力十分惊人,打败它后可取得"龙鳞之盾"。



リュート编流程

- ヨークランド
- マンハッタン
  - ルミナス (●仲间:ルージュ、サインス)
  - スクラップ (●仲间:メイレン、ウーン、T260G)
  - バカラ (●仲间:エピリア)
  - シュライク (●仲间:ルーファス、济王、コットン)
- オウミ
- ピクトリア
- モンド基地

解说

实际上リュート要想尽快完成自己的故事是非常容易的,游戏进行时间不长便可以乘飞船去攻打モンド基地,但没有足够的仲间和强力的技巧是根本不可能战胜最终BOSS的。

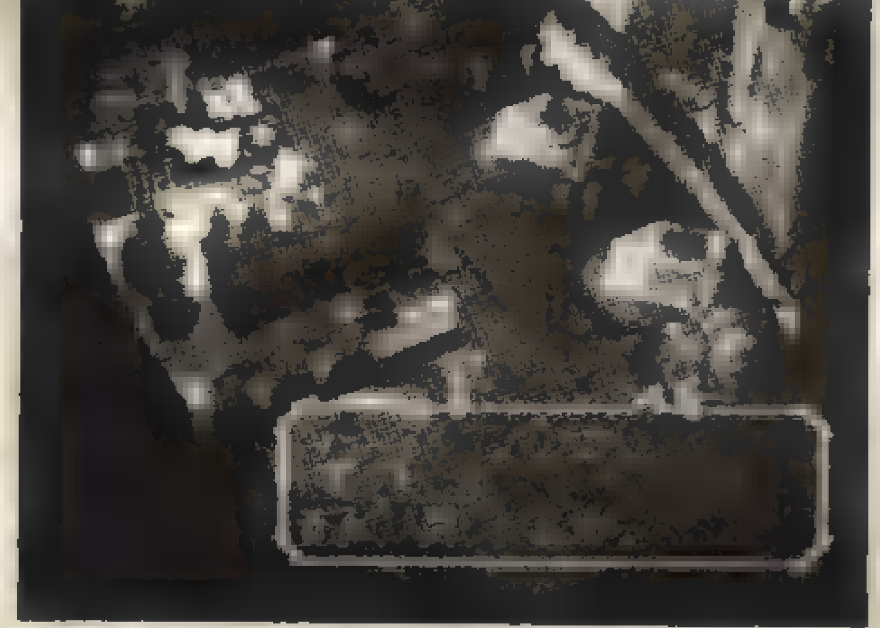
E. オウミ(之一)

●人鱼的传说……

在オウミ与村民对话,会听到关于人鱼的传说,而据称人鱼就在这里的领主之馆中。リュート决定前去调查一番,馆中有许多宝物可以取得,一路上要注意搜索。当进入地下迷宫后,发现有许多怪物出没,可以在此一边借消灭魔物锻练等级,一边收集有用的道具。再向下行,可来到有一只巨大章鱼的房间,打败它后便可进入左侧的屋子,在水池边调查人鱼便会出现,但她会说"アセルス样ではないのね……",然后便消失了。其实,队伍中如果也带有妖魔系的人物的话,便可令人鱼入队成为仲间。

F. オウミ(之二)

●会见女舰长!



在オウミ左上方的饭店中,リュート可以找到一位身穿军服的女子,她名叫ハミルトン。与她交谈后,其手下会进来报告飞船将要出发,ハミルトン转身离去,リュート跟在她的后面,此时选择前往ネルソン,便会搭乘上ハミルトン的ピクトリア号。此时,如果你自信已有了足够的等级那便可进入舰长室与ハミルトン交谈,她会告知リュート其任务是监视モンド,而モンド正是当年背判了リュート父亲的罪魁祸首。她还告诉リュート其父本是一名优秀的政治家,新婚不久便遭不幸,继承了其遗志的舰长则四处活动以继续完成他们未竟的事业。但モンド野心勃勃,私自建立了基地妄图统治世界。继续交谈,她会问リュート是否前往モンド的基地,选择"是"的话便会进入最后的情节。

主要仲间介绍

●ルージュ

是ブルー的孪生兄弟,拥有与其同样优秀的术的资质,起初便拥有"魔术"。

●サイレンス

取得"阴术"的资质后便可成为仲间,初期带有多种"妖术",是值得信赖的同伴。

●コットン

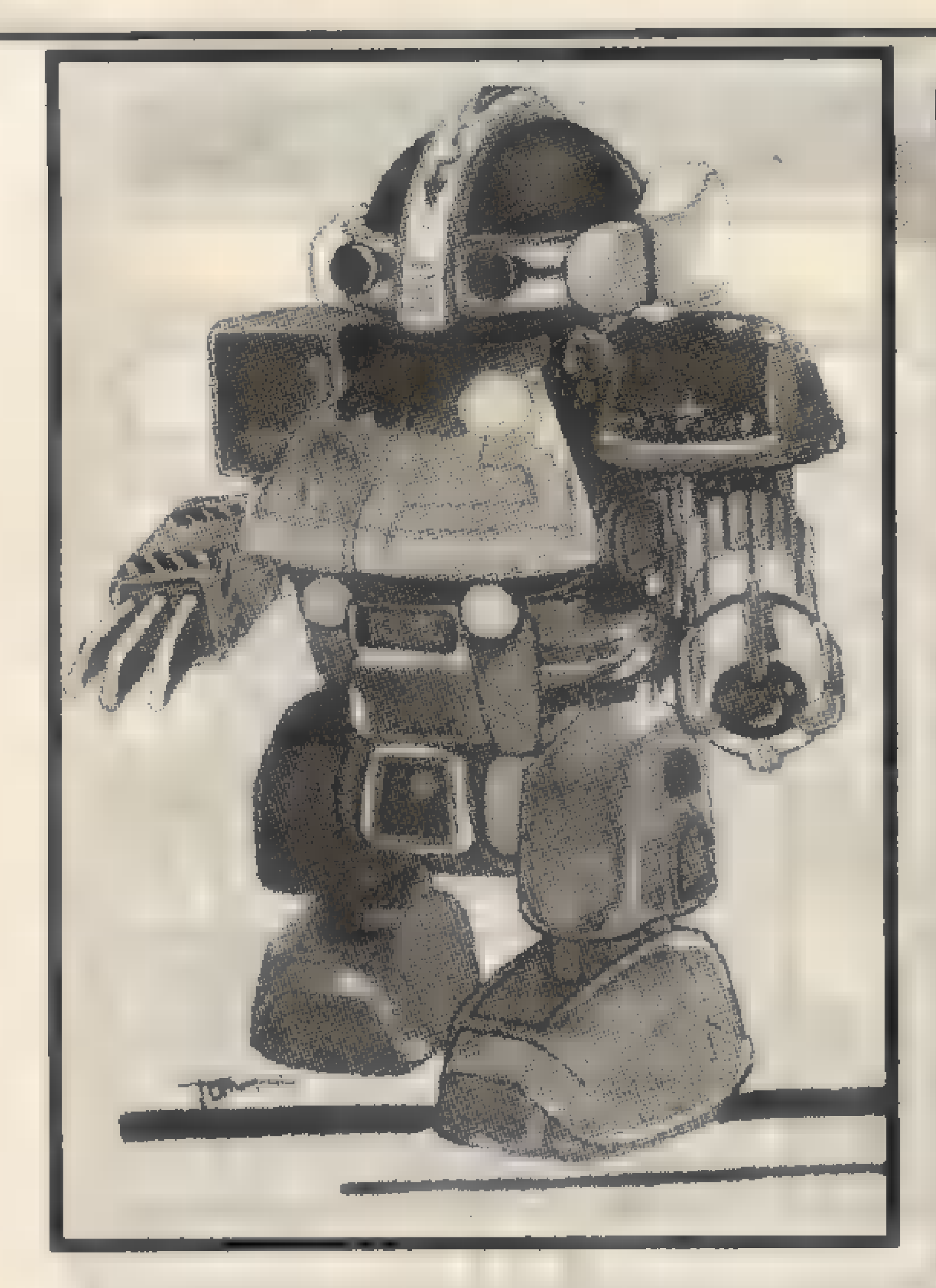
在生命科学研究所被解救后成为同伴,会使用アシスト、针、超音波等。

E. モンド基地

●最终的决战!

在双方的战舰交火之后,リュート登上了モンド基地。当来到升降机上之后,可启动右方的开关便可来到下层,注意后面的升降机需要取得房间内的特殊金属才能开动。

终于见到了最终BOSS,他可变身5次,但攻击力并非很高,取得最后胜利应该比较轻松。



T260G 编

T260G 爱好机械人的小孩 TIME(タイム)掘出机械人 T260G,醒来的 T260G 忘记了自己是为何失去知觉,以及原来的任务是什么,于是便展开旅程去寻找记忆。

T260G 的能力是通过在与敌对的机械系角色作战时所获得的各种芯片及原件而提升的。得到的芯片越强,装上身后能力提升幅度越大,由于芯片有很多种所以只要得到新品种便马上装备试试它的作用吧!

T260G 的培育方法

●成长需经过许多必要的事件,所以细微的情报也不能放过!

机械系与妖魔、人类均有所不同,它们在战斗中无论采取何种攻击方式都不会使自己的各项数值有所提升。只有替它装备芯片,它才会逐渐变强,而这些芯片是通过特殊的事件获得的。所以在游戏过程中一定要注意搜集有关芯片的情报。

T260G 编流程

- ボロの街
- ボロ・斗机场
- ボロの街
- ボロ・斗机场
  (●仲间:ゲン)
- ボロ・クレーター
- スクラップ
  (●仲间:メイレン、クーン)
- スクラップ・カバレロファクトリー
  (●仲间:リュート)
- クーロン
- マンハッタン
- シュライク
  (●仲间:特殊工作车、ナカジマ零式)

解说

途中得到的情报是可以在终端中进行整理的,这对于故事的进行非常重要。当中岛制作所事件完成后,在シュライク便可自由交换身体部件。

A. クーロン

●在终端中得到情报

在クーロン放置有情报终的屋子中,通过检索可得到关于マンハッタン和シュライク的情报。特别是在マンハッタン发生的事件,一定要注意情报终端中所提示的发生条件。

B. シュライク

●由中岛制作所前往济王的古坟

在シュライク有着曾在スクラップ遇到的社长所经营着的中岛制作所。在这里社长调查了 T260G 的身体,并加以维修,而且在这里从终端处得到了重要的情报。据称为了调查济王的古坟,曾往那里投放小型的情报机械老鼠,但是却没有返回,为此要前往那里将老鼠找回。

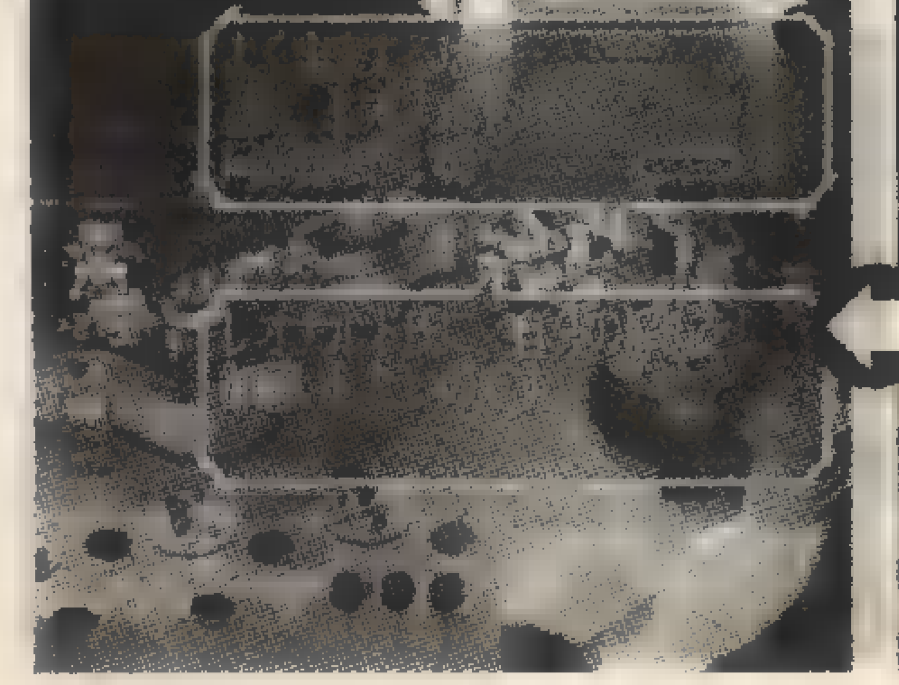
去济王古坟回收老鼠的任务本身是十分简单的,机械老鼠就在地下二层,基本上不用费什么力便可以发现,一路上也没有什么强大得过分的对手出现,所以可以在这里替队员们多练级,对机械系敌人尤其要重点攻击,这样才有机会得到新型装备。致于古坟中“济王”的事件,大家可参阅リュート编。

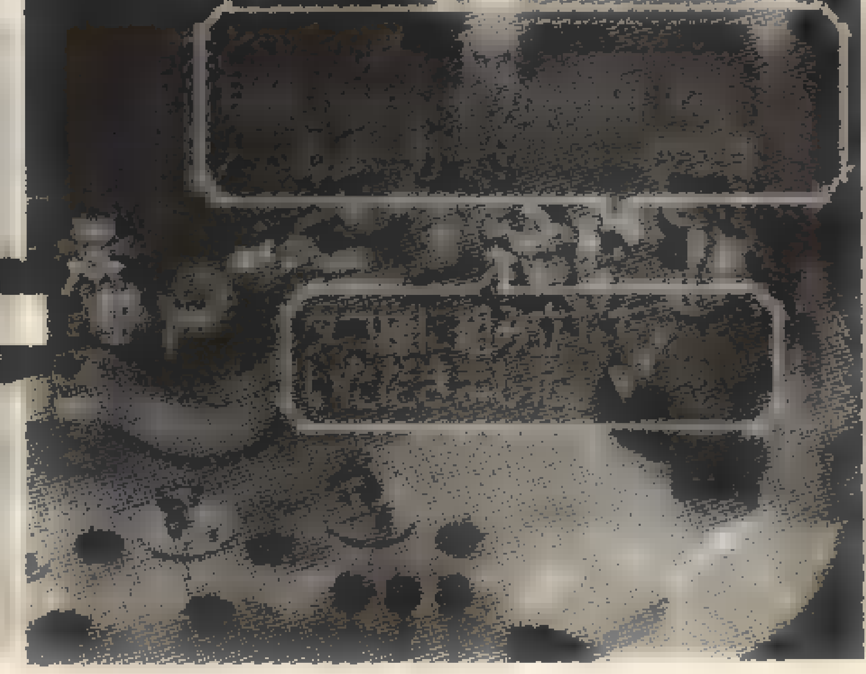
由济王古坟回来的 T260G 向社长告知调查结果后,社长开始炫耀ナカジマ零式的性能,继续与他交谈便可知道在这里能够交换的 7 种身体配件,这 7 种身体在攻击力、机动力、修理机能等等方面各有所长,所装备武器也各不相同。

C. マンハッタン

●寻找天才机械工学者

从中岛制作所离开时,那里的一位工作人员会提到有关于在マンハッタン曾见到天才机械工学者的消息,这个人的才能在クーロン时也曾耳闻,为了与这位名叫レオナルド的工学者见面,T260G 动身前往マンハッタン。





在マンハッタン西侧的商业街中,位于二层左端的快餐店里便可以寻找到要找的レオナルド。此外,在这里的首饰店,也可以买到各种效果的装饰品。

レオナルド对于 T260G 的先进材料表示了极大的兴趣,因而热情的邀请 T260G 一行前往他的研究所,在这里的机械检测中,虽然仍未解开有关于其身体的谜团,但对它的能力作了进一步强化,其中最有价值的便是得到了容量为过去 2 倍的记忆芯片。

COON クーン编

她所居住的故乡就快要崩坏，要阻止这事发生，唯有得到有魔力的指轮才可以，于是クーン及她的兄弟便齐齐出外去找寻这样的指轮。

クーン拥有将对方的怪物打倒后吸收其能力的本领，这样她便能逐渐令自己的攻击方式丰富起来。对她来说，不断的吸收非常重要，但并不是吸收的越多自己就越强，有可能反会变弱，所以一定要注意记录，一发生意外就重新来过。

クーン的培育方法

●不断的吸收，不断的记录，每一步都要十分小心！

根据クーン的特性，有时会突然变强，而有时又会突然变弱，这种变化完全取决于你所吸收的能力。在状态栏中要注意把想要保留的能力放到上面去，否则一旦吸收了新能力便会将原先最后一行的能力抵消。正如上面所说过的，战斗之前一定要先记录以免不测。

クーン编流程

- マーグメル
- スクラップ
  - （●仲间：ゲン、メイレン、T260G、リュート）
- スクラップ　カバレロファクトリー
  - （●商人の指轮）
- クーロン
  - ★指轮集めの旅へ
- タンザー
  - ●盗贼の指轮
  - ●仲间：フェイオン
- スクラップ
- クーロン
  - （●仲间：ヌサカーン）
- ヨークランド
  - ●生命の指轮
  - ●仲间：サンダー
- ムスペルニブル
  - 指轮情报：指轮の 君
- ジュライク
  - 指轮情报：济王の古坟
- マンハッタン
  - 指轮情报：饰物店
- ティスペア

解说

クーン的旅途完全是以指轮为线索进行的，而クーロン对她尤为重要，当在クーロン将ヌサカーン收为仲间之后，带着他前往ヨークランド是十分必要的。

A. タンザー

●从クーロン开始收集指轮之旅

到达クーロン后，从メイレン处会听到与指轮有关的谈话。这时会出现选项，但不论你如何选择都会被强制前往タンザー。在那里等候クーン的是强力的敌BOSS，而且那里是没有恢复WP、JP的设施的。所以，在クーロン时，一定要多费些时间练级，为后面的战斗作准备。

B. ヨークランド

●救助重病的少女！

在ヨークランド有一位身疾不治之症的少女，当最初来这里的时候是无法帮助她的，只有在回到クーロン将妖魔医生ヌサカーン收为仲间之后，队伍再次回到这里便可以与BOSS“病魔モール”战斗。该BOSS的HP有12000，当消耗掉其6000 HP以上时，它便会向重病的少女攻击，此时一定要在6回合内将其消灭，否则便会GAME OVER。

主要仲间介绍

●フェイオン

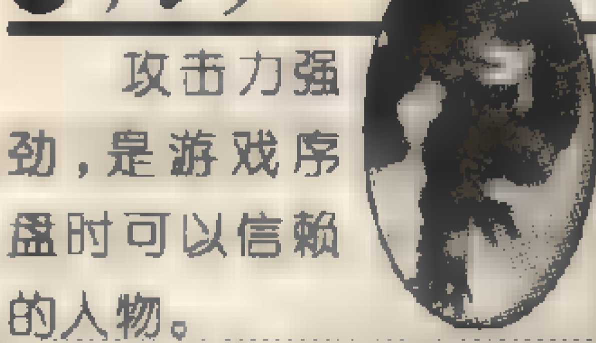
在タンザー成为仲间，一看就知道善长体术。

●ヌサカーン

起初便拥有秘术的妖魔医生，必不可少的人物。

●サンダー

攻击力强劲，是游戏序盘时可以信赖的人物。



此外，起初便有两种阳术的メイレン、リュート、T260G以及善长剑术的ゲン在本编中也会相当活跃。

ASELUS アセルス编

ASELLUS原本是一名普通女子，但一次事故她死去了，之后因为上级妖魔"オルロワージュ"将血输入给她而复活过来，自此之后她得到了妖魔的能力，但这样令她感到苦恼，究竟自己是人类还是妖魔呢？为了找到答案，她便踏上旅程。

アセルス是世上唯一一个一半是妖魔、一半是人类的少女，她始终认为妖魔与人类是无法相容的，但她自己的身份却偏偏与信念相违背，于是深深的陷入苦恼之中。故事是从ファシナトゥール少女ジーナ的回想开始的……

アセルス编流程

ファシナトゥール

(●仲间:白蔷薇姬、イルドゥン)

オウミ

(●仲间:メサルテイム)

シュライク

在自宅中与"炎の从骑士"进行战斗。

(●仲间:济王)

バカラ

与"水の从骑士"战斗，并不一定是在此地与其相会。

クーロン

与"森の的从骑士"战斗，并不一定是在此地与其相会。

ドゥヴァン

与"金狮子姬"战斗，并不一定是在此地与其相会。

解说

基本上到シュライク后故事的发展就自由了，进入自宅之前最好能多找些仲间并提升等级。与从骑士及金狮子姬的战斗场所是不定的，在文中所介绍的是以笔者所玩之过程为准。

主要仲间介绍

●白蔷薇姬

一开始就追随アセルス的人物，拥有妖术和阳术，初期战斗必不可少，其"幻梦の一击"可以信赖。

●メサルテイム

起初身上便带有两件防水系攻击的道具，在对中BOSS战中分一件给同伴，其"生命之雨"也很有效。

アセルス的培育方法

●是向妖魔方向发展，还是向人类发展呢？

アセルス一开始便拥有妖术的资质，可以利用"妖魔の剑・小手・具足"等特殊攻击来对付敌人。另一方面，因为她也可以与其他人类一样来锻练剑及体术等技巧，所以也可以在这上多下功夫，只要剑技与体术的必杀技增多，那么她在战斗中便会处于较有利的位置。

A. ファシナトゥール

●从永远的空间脱出！

从ファシナトゥール脱出的最短路线是：在花的庭园先被セアト刺伤→在与オルロワージュ会面后回"根の町"更换服装→找到白蔷薇姬使其成为仲间→回到自己的房间一人前去"根の町"与ジーナ对话。回城后，セアト会将脱出的方法交给アセルス。注意，在脱出前尽量在城中各处收集情报，最好到练习场中去锻练一番以提高等级。

★一定要购买妖术！

アセルス一开始便拥有妖术的资质，而ファシナトゥール有出售妖术的商店，在游戏初期妖术的使用会对战斗非常有利，所以离开这里前至少要购买一种妖术。

★道具是否要购买呢？

在村中有着以LP为代价换取道具的屋子，其中"幻魔"需花费3 LP，是否要购买玩者可自己考虑。对于初期状态值非常低的アセルス来说，"幻魔"的效用可谓好坏各半。

B. オウミ

●解救被捕捉的人鱼！

从ファシナトゥール脱出后最先来到的便是オウミ，这里有着被人类捕住的妖魔メサルテイム，アセルス决定从"领主の馆"将其救出。该馆自身构造并不复杂，但所要面对的中BOSS却非常的强，对于战斗经验不多的アセルス来说会很难对付。注意，以后再回到这里，此中BOSS还会出现。

C. シュライク

●回到离别多年的家园……但是!?

在アセルス回到シュライク的自宅时，从ファシナトゥール追来的三从骑士之一——炎の从骑士出现了，想战胜他并不是件容易的事。提醒大家在回到自宅之前，最好能到"济王の古坟"去提升等级，这里的"天业云剑"和"水镜之盾"一定要得到。

★打倒不断来袭的敌人

在打倒的炎の从骑士后，还有水の从骑士和森の从骑士要对付，接下来金狮子姬也会登场，他们出现的地点都是不一定的，玩者可能会在世界的任何地方与其相遇。在这之前，希望大家能在各地多召集一些仲间，否则很难取胜。

誓为恋人报仇的少女!

EMIRIA

エミリア编

エミリア原本是个普通的女子，正准备与侦察员レン结婚。但是有一天，她到男友的家时，发现レン被一名戴小丑面具的男子杀掉，后来警方反而把エミリア作为杀人凶手而拘捕。エミリア为了洗雪冤情，也为了给未婚夫报仇而踏上逃亡之旅。

游戏开始后，エミリア没有武器，只有在得到ハンドバズーカ后战斗中才不会太被动。相反，其伙伴アニー装备有剑，ライザ则善长体术，在逃亡过程中她们俩人会比エミリア显得强很多。

エミリア的培育方法

●高水平的集中力要最大限度去灵活运用

集中力对枪的命中率以及术的威力都有极大的影响，而エミリア在七位主角中是集中力较出色的一位，当然要从这方面多加培养。当エミリア获得枪系武器后，便要令其经常使用，以使攻击类的枪术增多，而在以后的游戏过程中还会得到更多强力的枪支，这都是エミリア编的魅力所在。

エミリア编流程

ディスペア

(●仲间：アニー、ライザ)

クーロン

训练后队伍解散，再与アニー和ライザ对话后，她们会加入。

スクラップ

(●仲间：クーン　メイレン　リュート)

ドゥヴァン

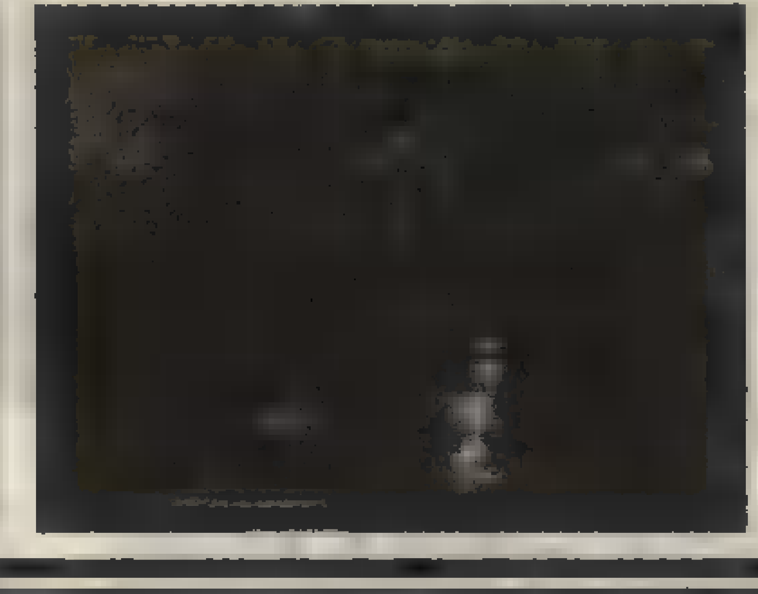
クーロン

(●仲间：ルーファアス)

シンロウ

解说

エミリア编的流程是在目的非常明确的情况下展开的，遇到困难的时候就回到クーロン的总部与ルーファアス对话，便会得知下一步的进程。而スクラップ是必须要去的，因为那里有许多仲间可以收入队中。



A. ディスペア

●逃离复杂的迷宫去争取自由

被诬陷杀害レン而被抓入监狱的エミリア开始了她的逃亡之旅，这里的敌人较弱，也没有什么特殊的事件去办，所要注意的就是锻练等级。

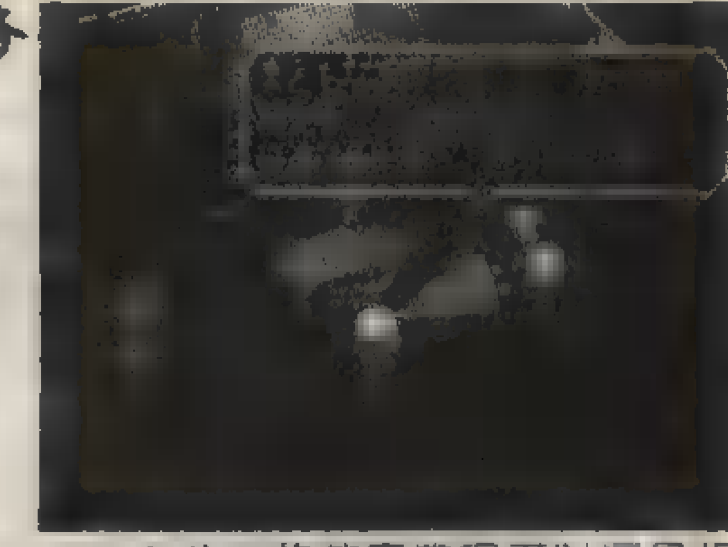
此处有着解放のルーン，但在本编中并不是必须得到的。

▲敌人虽不强，但迷宫却很大。

B. クーロン

●到ルーファアス的总部去接受任务

从ディスペア逃脱后，了解到了アニー与ライザ的真正身份，她们都是秘密组织的成员，此时会有是否加入该组织的选项，为了报仇エミリア当然选择加入。以后，エミリア便可经常来クーロン接受指示。



▲エミリア的故事流程可以说是相当简单的。

C. シンロウ

●挑战假面武斗会

回到クーロン的秘密组织总部，从ルーファアス口中得知仇人ジョーカー在シンロウ的假面武斗会上出现，于是エミリア便前往シンロウ的王宫。

在追踪ジョーカー期间，队伍是由アニー、ライザ、ルーファアス和エミリア四人组成，所以在这以前对于此四人的培养是很重要的。假面武斗会上的敌人非常强，如果没有足够的力量是很难取得胜利的，其实即时输了也不会对事件有所影响。接下来，エミリア便可到王宫深处与BOSS战斗。

主要仲间介绍

●アニー

筋力、运动性的成长率都比较高，开始时便持有剑，可见她在剑术方面会很有前途，初期时是战斗中的主力。

●ライザ

初期时身上并没有装备武器，在体术方面有特长，所以可根据这一特点多加锻练，相信会成为最重要的队员之一。

●ルーファアス

拥有剑、枪、术等多方面的技巧，是队中最全面的角色，他的"心术"可以多加锻练，而剑技的培养也是必要的。

RED レッド编

レッド的父亲被邪恶的组织捉走了,母亲及妹妹更被杀死,而自己则身受重伤,幸好大难不死更得到变身能力,其后他便化身成为ALUCARD,为世界和平而战。

レッド搭乘キグナス在各个领域间移动,并不断收集关于ブラッククロス的情报,在这过程中武器密输组织キャンベル商会与ブラッククロス的关系逐渐被他查明,为了迎接与ブラッククロス最终决战レッド誓要将自己锻炼成为最强的战士。

レッド的培育方法

●拥有变身的能力,此外其各项状态都会有所提升!

レッド拥有变身成为ALUCARD的特殊能力,这在情况危急的时候常常会起到一发逆转的作用。他的培育应以剑术和枪术为中心,而体术的锻练也是必不可少的,因为练习体术可使筋力增加,从而可令角色在使用必杀技时攻击力提高。这一点对于本游戏的其它主角也同样适用。

レッド编流程

- キグナス
- バカラ
- キグナス
- シュライク
- マンハッタン
- キグナス

  受到バイレー的袭击,可在飞船上找到四名仲间,但事件后他们会离开。
  (●仲间:アセルス
  :白蔷薇姬
  :ルーファス
  :ヒューズ)
- クーン
- キグナス
- 京
- キグナス
- シンヨウ (●仲间:BJ&K)
- キグナス
- ヨークランド
- クーロン
- シンロウ
- シュライク
- クーロン

解说

キグナス降落后,レッド便可自由行动。在前往クーロン与シュウザン战斗前,应在各地寻找仲间,最少队伍中应有4人。

主要仲间介绍

●ドール

在シンロウ寻找弟弟的女性,拥有妖术。

●BJ&K

唯一知道レッド正体的机器人,会使用催眠フラッシュ。

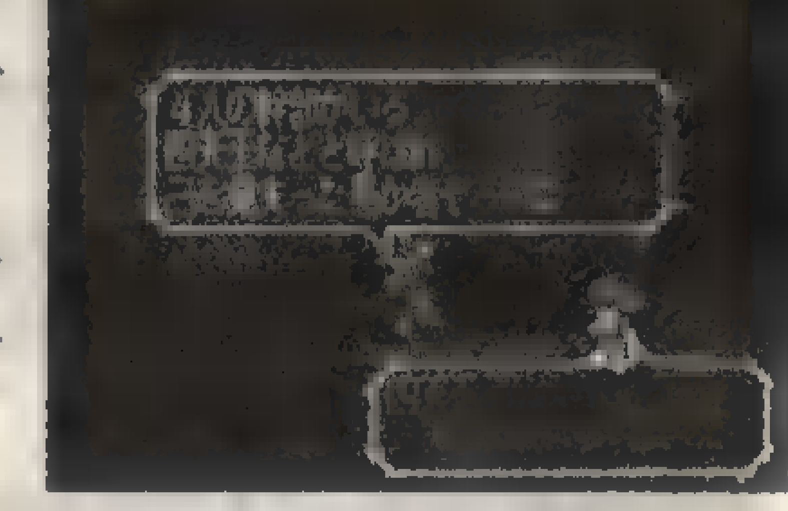
A. クーロン(第1次)

●追踪麻药组织!

第一次来到クーロン会发生追踪麻药组织的事件,レッド进入クーロン的下水道,这里的敌人并不强,正好可借此练级。这里还有着多种武器装备及道具出售,储备了一些资金后便可为队员购买。

B. 京

●得知ブラッククロス四天王的情报!



在这里有着非常重要的情报,レッド前往书院,会碰到一个机器人,从对话中得知ブラッククロス有号称四天王的家伙。

此外,在修行场是可以取得"心术"的资质的,笔者认为レッド不必在魔法上多费功夫,因为毕竟以后他可以收到多位善长魔法的仲间。

C. シンロウ(第1次)

●追踪Drクライン!

在シンロウ正在举行假面武斗会,レッド会以变身后的形态参加。胜利后与此处的人对话,返回时发现了Drクライン的行踪,跟踪他进入王宫之内,在一个房间里打败敌人启动左下角的开关,便可以发现隐藏通路。

D. シンロウ(第2次)

●与ベルヴァ战斗!

进入地图右上方的遗迹,会与ブラッククロス四天王之一ベルヴァ相遇,下面便是连续的战斗,最后一战是在王宫之中进行的。在这过程中,大家要注意WP和JP的残余量,在地图上可利用结界石进行回复。

E. クーロン(第3次)

●与シュウザー的决战!

这次返回クーロン,会从街上的アニー处得到情报,在她带领下进入地下水道,然后便会发生与ジュウザー的大决战,战斗会分两次进行,第二次时只有レッド一人,没有足够的等级是很难取胜的。

梦幻模拟战 I & II
——完全攻略

被称为S·RPG最高峰的名作"梦幻模拟战"，其I代仍是系统的原点，并由此展开物语的序章。其II代的系统得以进化，也是最受好评的一作。这次NCS出品的这款合集使"梦幻"爱好者能够永久的珍藏。

厂商:NCS　　机种:PS　　类型:S·RPG

责编/E.T

游戏中的注意事项彻底解说

POINT 1 指挥官系统的准确把握

游戏中指挥官周围会显示最大控制边界，在控制范围内的士兵其能力值与主将的修正值相迭加，其士兵的战斗能力得到提升，反之将不受主将修正值的影响，所以每位将领的兵队要尽量在控制范围内作战。

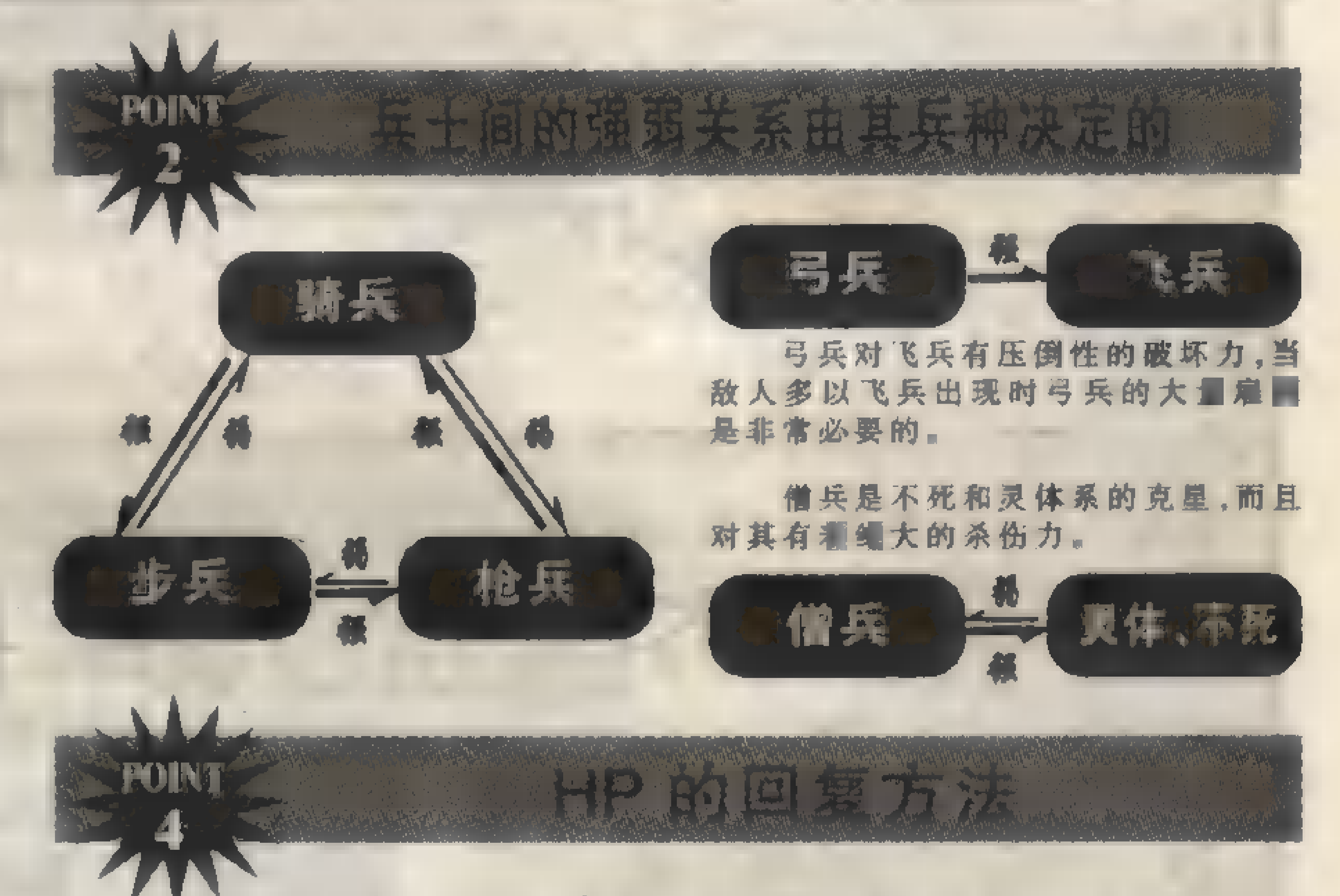
POINT 3 转职时要考虑到雇佣兵和魔法的种类

当指挥官达到レベル10时转职便成为可能，以前的能力也随之继承下去。在新职业选择中，由于其职业特性的不同因此所雇佣到的兵种和能习得的魔法与召唤也不一样，所以要根据部队的整体能力而进行适当的职业搭配。一般转职时会有两种职业可供选择。

POINT 5 各类魔法使用的完美组和是通向胜利的秘决

在战斗中魔法的使用是必不可缺的，魔法的种类分为攻击系和辅助系，因此每位将官所习得魔法种类的适当搭配使用可对敌人产生巨大的伤害。在游戏进行到后半期时，敌人的魔法部队会陆续登场，所以敌魔法部队的快速击破是在战斗中优先考虑的。

POINT 2 兵士间的强弱关系由其兵种决定的



弓兵对飞兵有压倒性的破坏力，当敌人多以飞兵出现时弓兵的大量雇佣是非常必要的。

僧兵是不死和灵体系的克星，而且对其有相当大的杀伤力。

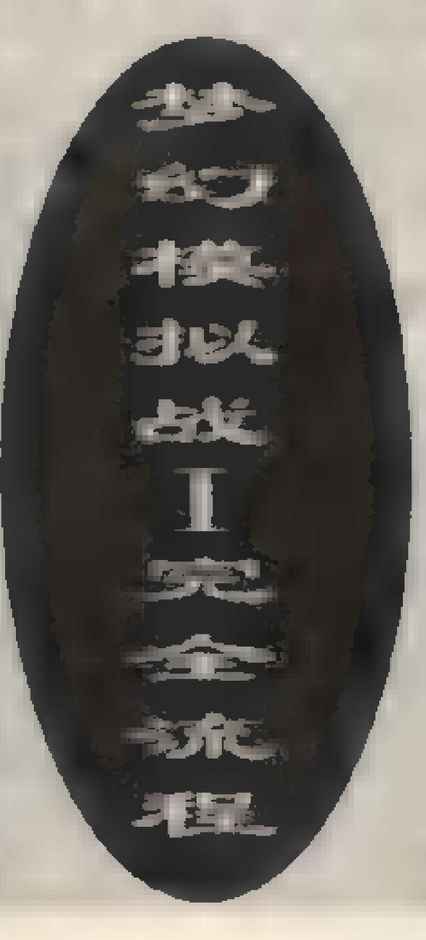
POINT 4 HP的回复方法

指挥官与佣兵的HP回复手段是不同的，魔法ヒール和フォースヒール可以对己方部队中的所有人员进行回复，但是由于指挥系统的原因和每位将官邻接的部队(一定要是自己所控制的)会在每一个回合使其HP回复3。指挥官利用治疗的指令可每回合回复HP3、MP2。

POINT 6 ルーンストーン的使用

当每位将官的职业等级达到顶点如这时以装备ルーンストーン就可以使该将官的职业等级回到原点，但是其先前的能力值是可以保留下去的。

****



剧情 1	王城脱出
剧情 2	サルラスへ
剧情 3	袭击
剧情 4	死灵の森
剧情 5	帝国军亲卫队
剧情 6	バルディア城の攻防
剧情 7	昔の勇者
剧情 8	追击
剧情 9	ワールの激流
剧情 10	湖上の城

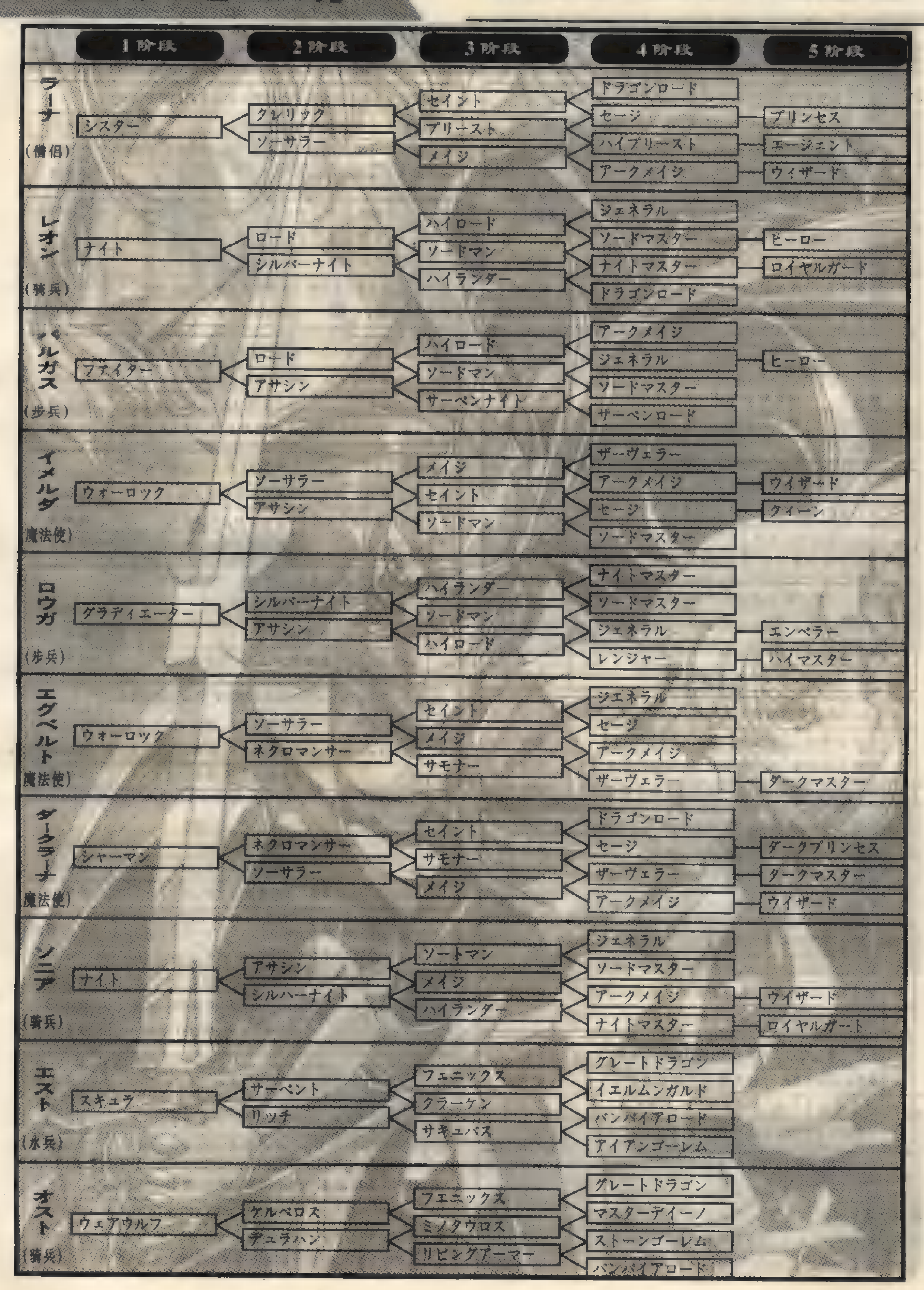
剧情 11	ダルシス城
剧情 12	ツインキヤッスル
剧情 13	石像の街
剧情 14	ウルフバック
剧情 15	邪龙のさけび
剧情 16	暗の中で
剧情 17	禁断の地ヴェルゼリア
剧情 18	废墟の中で
剧情 19	地下神殿
剧情 20	暗の封印

梦幻模拟战 II

——攻略要点

所有将领转职分歧表

	1阶段	2阶段	3阶段	4阶段	5阶段
エルウィン(?)	A	ロード	ハイロード	セージ	
		シルバーナイト	ソードマン	ジェネラル	キング
			ハイランダー	ソードマスター	ヒーロー
				ナイトマスター	ロイヤルガード
ヘイン(魔法使)	ウォーロック	ソーサラー	メイジ	アークメイジ	ウィザード
		パラディン	セイント	セージ	
			プリースト	ソードマスター	
				ハイプリースト	
リアナ(僧侣)	シスター	クレリック	プリースト	ハイプリースト	エージェント
		パラデイィン	セイント	セージ	プリンセス
			メイジ	アークメイジ	
				ソードマスター	
スコット(骑兵)	ナイト	ロード	ハイロード	ジェネラル	
		シルバーナイト	ソードマン	ソードマスター	
			ハイランダー	ナイトマスター	ロイヤルガード
				ドラゴンロード	
シェリー(飞兵)	ホークナイト	ホークロード	ソードマン	レンジャー	ハイマスター
		シルハーナイト	ドラゴンナイト	セージ	プリンセス
			ユニコーンナイト	ドラゴンロード	
				ナイトマスター	ロイヤルガード
キース(飞兵)	ホークナイト	ホークロード	サーペンナイト	サーペンロード	
		ロード	ドラゴンナイト	ドラゴンロード	ドラゴンマスター
			ハイロード	ナイトマスター	
				ジェネラル	
アーロン(步兵)	ファイター	ロード	ハイロード	レンジャー	ハイマスター
		パラディン	ソードマン	ソードマスター	ヒーロー
			セイント	セージ	
				ドラゴンロード	
レスター(水兵)	パイレーツ	キャプテン	ドラゴンナイト	ドラゴンロード	サーペンマスター
		アサシン	サーペンナイト	サーペンロード	
			ソードマン	ナイトマスター	
				ソードマスター	



	1阶段	2阶段	3阶段	4阶段	5阶段
ラーナ(僧侶)	シスター	クレリック ソーサラー	セイント プリースト メイジ	ドラゴンロード	
				セージ	プリンセス
				ハイプリースト	エージェント
				アークメイジ	ウィザード
レオン(骑兵)	ナイト	ロード シルバーナイト	ハイロード ソードマン ハイランダー	ジェネラル	
				ソードマスター	ヒーロー
				ナイトマスター	ロイヤルガード
				ドラゴンロード	
バルガス(步兵)	ファイター	ロード アサシン	ハイロード ソードマン サーペンナイト	アークメイジ	
				ジェネラル	ヒーロー
				ソードマスター	
				サーペンロード	
イメルダ(魔法使)	ウォーロック	ソーサラー アサシン	メイジ セイント ソードマン	ザーヴェラー	
				アークメイジ	ウイザード
				セージ	クィーン
				ソードマスター	
ロウガ(步兵)	グラディエーター	シルバーナイト アサシン	ハイランダー ソードマン ハイロード	ナイトマスター	
				ソードマスター	
				ジェネラル	エンペラー
				レンジャー	ハイマスター
エグベルト(魔法使)	ウォーロック	ソーサラー ネクロマンサー	セイント メイジ サモナー	ジエネラル	
				セージ	
				アークメイジ	
				ザーヴェラー	ダークマスター
ダークラーナ(魔法使)	シャーマン	ネクロマンサー ソーサラー	セイント サモナー メイジ	ドラゴンロード	
				セージ	ダークプリンセス
				ザーヴェラー	ダークマスター
				アークメイジ	ウイザード
ソニア(骑兵)	ナイト	アサシン シルハーナイト	ソードマン メイジ ハイランダー	ジェネラル	
				ソードマスター	
				アークメイジ	ウイザード
				ナイトマスター	ロイヤルガード
エスト(水兵)	スキュラ	サーペント リッチ	フェニックス クラーケン サキュバス	グレートドラゴン	
				イエルムンガルド	
				バンパイアロード	
				アイアンゴーレム	
オスト(骑兵)	ウェアウルフ	ケルベロス デュラハン	フエニックス ミノタウロス リビングアーマー	グレートドラゴン	
				マスターデイーノ	
				ストーンゴーレム	
				バンパイアロード	

回答光之女神ルシリス的提问决定主角エルウィン的能力

设问①	物资の补给中、敌に奇袭を受けてしました。あなたなら、どうします		
A	后退する	基础能力上升,防御力修正+1	设问②
B	防御する	基础能力上升,防御力修正+1	设问③
C	反击する	基础能力上升,攻击力修正+1	设问④

设问②	神はどこにいると思いますか?		
A	后退する	基础能力上升,防御力修正+1	设问⑤
B	防御する	基础能力上升,防御力修正+1	设问⑤
C	反击する	基础能力上升,攻击力修正+1	设问④

设问③	无敌の部队をつくるためなたが[illegible]も必[illegible]だと思うのは何ですか?		
A	破坏力	决定职业是グラディエター	设问⑥
B	统率力	决定职业是ファイター	设问⑥
C	机动力	——	设问④

设问④	次のうちであなたの好きなものは?		
A	海の香のする潮风	决定职业是パイレーツ	设问⑦
B	やわらかな春の息吹	决定职业是ナイト	设问⑦
C	さわやかなそよ风	决定职业是ホークナイト	设问⑦

设问⑤	世界が破灭の危机に[illegible]ったとき、我々を救うものは?		
A	伟大なる神々	修得魔法フォースヒール1	设问⑧
B	丰かな知识	修得魔法サンダー	设问⑨
C	己の力	基础能力上升,AT+1	设问⑩

设问⑥	あなたの指挥する部队に求めるものは?		
A	十分な兵力	基础能力上升,率兵力+1	设问⑨
B	完全なる统制	基础能力上升,防御力修正+1	设问⑩
C	高い指挥	基础能力上升,攻击力修正+1	设问⑪

设问⑦	どのような[illegible]力に优れた军队を理想としますか?		
A	军队より己の力が重要	基础能力上升,AT+1,MV+1	设问⑩
B	铁壁の守り	基础能力上升,防御力修正为1	设问⑪
C	を敌粉する碎破坏力	基础能力上升,攻击力修正为1	设问⑫

设问⑧	[illegible]の者に対してあなたの持つイメージは?		
A	邪恶なる敌	修得魔法ターンアンデッド	设问⑬
B	すうはいの対象	修得魔法デビルアックス	设问⑭
C	取るに足りない存在	得到宝物ミラージュローブ	设问⑮

设问⑨	あなたはこの世界で、何のために生きていくつもりですか?		
A	爱する人を守るため	修得魔法プロテクション1	设问⑬
B	己を高めるため	基础能力上升,AT+2,DF+1	设问⑭
C	梦をかなえるため	修得魔法アタック1	设问⑮

设问⑩	味方の侦察部队が包围されています。しかしやなたの[illegible]队も危险な状态。		
A	退却を命じる	得到宝物スピードブーツ	设问⑭
B	援军を呼び、防战する	修得魔法プロテクション1	设问⑮
C	侦[illegible]部队を助けに行く	修得魔法ヒール1	设问[illegible]

设问⑪	あなたが生涯をかけて求めるものは何ですか?		
A	知识	习得魔法サンダー	设问⑮
B	富	得到宝物ラージシールド,持金+300	设问[illegible]
C	权力	得到宝物ワンド	设问⑰

设问⑫	强大な力を手にしたときあなたは何のためにその力を使いますか?		
A	人々守るため	得到宝物アミュレット	设问⑮
B	すべてを支配するため	基础能力上升,AT+1,DF+2	设问⑯
C	正义を贯くため	基础能力上升,AT+1	设问⑰

设问⑬	あなたにとって爱とはどのようなものですか?		
A	与え合うもの	修得魔法チヤーム	设问⑱
B	受けるもの	得到宝物ウオーハンマー	设问⑱
C	无限の力のみなもと	基础能力上升,AT+1	设问⑱

设问⑭	あなたはこの世界望むものはなんですか?		
A	爱と希望と勇气	基础能力上升,AT+1	设问⑱
B	[illegible]のままに生きる自由	基础能力上升,MP+2	设问⑱
C	秩序ある统一	基础能力上升,DF+1	设问⑱

设问⑮	国を治める者に必要と思われる能力は?		
A	カリスマ	修得魔法チヤーム	设问⑱
B	决断力	修得魔法クイック	设问⑱
C	实行力	基础能力上升,攻击力修正+1	设问⑱

设问⑯	英雄になるために必要と思うものは何ですか?		
A	不屈の精神	基础能力上升,MR+10	设问⑱
B	统率力	基础能力上升,防御力修正+1	设问⑱
C	勇气	基础能力上升,攻击力修正+1	设问⑱

设问⑰	男とは!		
A	全てをつつみ汛む爱	修得魔法ヒール	设问⑱
B	热き魂	基础能力上升,AT+1	设问⑱
C	はがねのごとき肉体	基础能力上升,DF+1	设问⑱

设问⑱	战いが始まった时、あなたが自分に対して求め能力は何ですか?		
A	丰富な战术知识	修得魔法ヒール1	设问⑲
B	冷静な判断力	基础能力上升,得到DF1及MP1	设问[illegible]
C	强大な力	基础能力上升,得到AT1及DF1	设问⑲

设问⑲	あなたが理想とする部队はどのようなものですか?		
A	少数精锐	基础能力上升,攻击力修正+1	设问⑳
B	个人の力は弱いが大部队	修得魔法アタック1	设问⑳
C	自分ひとりで十分	修得魔法プロテクション1	设问⑳

设问⑳	最后にあなたは何のために战うのですか?		
A	名誉を得るため	基础能力上升,AT+2	——
B	祖国を守るため	修得魔法アタック1	——
C	爱する人を守るため	修得魔法プロテクション1	——

所有职业、雇佣兵种和魔法习得一览表

	职业名称	雇佣兵种	魔法习得
1阶段	ファイター	ソルジャー(步)	—
	グラテイエーター	バーバリアン(盗)	—
	ナイト	トルーバーノテンサー(骑)	—
	ハイレーツ	マーマンノリザードマン(水)	—
	ホークナイト	フェアリーノハーピー(飞)	—
	シスター	モンク(僧)	ターンアンテッドヒール1
	シヤーマン	バーサーカー(步)	サンダー
	ウォーロック	ソルジャー(步)	ファイアゴボール
	ビショップ	モンク(僧)	ファイアーボールアタック1
	ウェアウルフ	ウルフマン(骑)	—
	スキユラ	リザードマン(水)	チアーム
2阶段	ロード	ソルンヤー(步)パイク(枪)	ヒール1
	アサシン	ソルジアー(步)バーバリアン(盗)	—
	シルバーナイト	ソルジヤー(步)トルーバーノタンサー(骑)	—
	キヤプテン	エルフ(弓)マーマンノリザードマン(水)	—
	ホーオロド	フェアリーノハーピー(飞)トルーバーノランサー(骑)	—
	オレリック	モンク(僧)	ターンアントフォースヒール1ブアルキリー召唤
	バラタィン	モンク(僧)	ターンアントピゴル1フロテクション1レジスト
	ネクロマンサー	ダークエルフ(弓)	シンダーサタマンダー召唤
	ソーサラー	エルフ(弓)	ファイアーホールアタック1ミエートテクライン
	ケルベロス	ヘルハフントノウルフマン(骑)	ファイアーボール
	テユラハン	ソンビノレイス(不)	—
	ソッチ	レイスノソンビノダークエルフ(弓)	ファイアーボール
	サーベント	リサートマン(水)パット(飞)	—
3阶段	ハイロード	ファランクス(枪)	ヒール1
	ソードマン	バンテッド(盗)エルフ(弓)	—
	ハイララングー	ドラグーンノロイヤルシンサー(骑)フェアリーノハーピー(飞)	—
	ユニコーンナイト	ドテグーン(骑)モンク(僧)	ヒール1
	サーベンナイト	バリスタニク(弓)シーノリゥアイアサン(水)	—
	ドラゴンナイト	エンジエル/グリフォン(飞)	—
	プリースト	クルセイダー(僧)	ヒー2ルフォースヒール1プロテクション1フレイヤ召唤
	セイント	クルセイダー(僧)	クイックスリーブレヅストプロテクション2
	サモナー	ダークエルフ(弓)	ザンダートルヤネードストーンゴーレム召唤
	メイジ	ハイニルフノバリスタ(弓)	ブタストブリザードアタックテクタイン
	ミノタウロス	オーガー(步)ゴーレム(枪)	-
	リビンクアーマー	エレメンタルノスケルトン(不)	-
	サキユバス	アークデーモン(魔)レイス(不)	ファイアーボールアタック2チヤームレジスト
	クラーケン	リウアイアサン(水)ボーンテイーノ(骑)	-
	フェニックス	ガーゴイル(飞)	ファイアーボール
4阶段	ヅェネラル	グレナティーア(步)ファランクス(枪)	ヒール1
	ソードマスター	クレナティーア(步)ファランクスハバリスタ(枪)	クイック
	ナイトマスター	ハイエルフ(弓)トラダーンノロイヤルランサー(骑)	アタック1
	サーベンロード	ファランクス(枪)ニクシーノリウアイアサン(水)	アタック1
	ドラゴンロード	エンジェルノダリフォン(飞)ドラダーンノロイヤルランサー(骑)	フアイアーボール
	ハイプリースト	クルセイダー(僧)ハイエルフ(弓)	ヒール2フォースヒール2ホフイトトラゴン召唤
	セージ	クルセイダー(僧)バリスタ(弓)	アースクエイクレジストソーンアグイン
	アークメイジ	ハエスタノハイエルフ(弓)	メテオアースクエイクアタック2テクフイン
	ザーウェラー	バエスタノハイエルフノウイッチ(弓)	メテオ、ブラスト、アタック2、デーモンロード召唤
	レンジヤー	-	トルネードブラストチヤーム
	バンバイアロード	アークテーモン(魔)スベクター(不)	メテオテクラインレジストチヤーム
	マスターテイーノ	ボゴントィーノ(骑)オゴガゴスケガトン(不)	ファイアーボール
	ストーンゴレム	ゴーレム(枪)ニレメンクルスベクター(不)	-
	イェルムンガルド	リゥアイアサン(水)エレメンタルオーガー(步)	-
	グレートドラゴン	ガーコイル(飞)オーカーアークテーモン(魔)	フアイアーボール
5阶段	キンク	グレナテイーア(步)	-
	エンベラー	グレナテイーア(步)	-
	ヒーロー	ファランクス(枪)	-
	クイーシ	ファランクス(枪)	テレポート
	ロイヤルガード	エンジエルノクリフォン(飞)ウイシチ(弓)	-
	サーベンマスター	バリスタ(弓)	-
	ドラゴンマスター	ドラグーン(骑)	-
	エージエント	エンジェル(飞)	テレポート
	プリンセス	グレナテイーア(步)	テレポート
	ダークプリンセス	ダークガード(步)	テレポート
	ハイマスター	-	アースクエイクテレポート
	ウイザート	バリスタグリフォンノエンジエルノガーコイル(飞)	テレポート
	ダークマスター	バリスタクリフォンノガーゴイル(飞)	テレポート

进入三个隐藏剧情的方法

隐藏剧情 X1　筋肉の神殿

首先要来到剧情 6 圣地レイテル,在正上方把到一处头破损了的石像,让一个人站在石像前调查,这时画面左上角有一处原本是平地的地方会出现一个[illegible],让主角エルウィン站在此处等候,等完成此版面后即可进人剧情 X1。

隐藏剧情 X2　クイブでゴー!

在剧情 8 空のかけ桥,让主角エルウイン站在座标 11,17 处(座标原点在左上角),完成版面后即可进人。(在 X2 中与敌人对话的正确选择如下)

问题①メサイヤはK.Fビルの何阶にある?　(C)
A.2F　B.3F　C.4F

问题②このソフト、デァラングリッサーのサャッチフレーズハ?　(B)
A.、今度はSFCだ　B.デアのしよう号を　C.SFCで大暴れ

问题③メサイヤのある场所は?　(B)
A.中目黒　B.西新宿　C东新宿

问题④SFCソフト!走り屋魂のヒゲをはやしたキャラクターの名前は?　(B)
A.アドン　B.バラン　C.サムリン

问题⑤さあ、まんだいだぁ!重装骑兵と言えば?　(A)
A.何、それ?　B.ヴァルケン　C.リァルケソ

问题⑥音乐のもんだいでーす。次の曲名を当てて下さい。　(B)
A.レクイエム　B.兄貴　C.リアナとウハウハ

问题⑦もんだいでーす!さて、私は谁でしょう?　(A)
A.アキターン　B.アーキタン　C.アキクーン

问题⑧兄贵と言えば?　(B)
A.プロテイン　B.肉体　C.ポージング

问题⑨もんだいだぁ!さて、私は谁でしょう?　(A)
A.ウッキー　B.ウーキッ　C.ウキッー

隐藏剧情 X3　どこかで见た连中

在剧情 8(37)ゴーアヘッド中按照与进人 X2 的方法即可。此处有一小秘密就是不消灭魔女与她两边的两个敌人,当等到 20 回合时魔女就会转移到另外一个地方,这时你要马上派一人占领魔女原来所在位置上即可得到本游戏中最强的物理防具アサルトスーツ,其效果是攻击和防御数值各加 10。[illegible]游戏中几乎每关都有隐藏道具请大家仔细寻找会有意外收获。

产生分支的条件

剧情 7　魔族の少女

在剧情 2 和剧情 5 中不能将レアード和ゾルム击破，达到这一条件剧情便会发生分支。在剧情 7 中当战役完了后你会接受レオン的劝诱，如选はい则会进入剧情 8(37)，如选いいえ则会进入剧情 8。

剧情 13　帝王ベルンハルト

在此关中如果将ボーゼル击倒将进入剧情 14，如果将ベルンハルト打倒将会进入剧情 14(25)。如两人同时击倒则进入剧情 14(25)。

剧情 16(60)　真魔剑アルハザード

战争开始时如ボーゼル是我方 NPC 则进入剧情 17(61)，如是敌方的则进入剧情 17(66)，开始女神问你对黑暗的态度时如选择"崇拜的对象"则自动进入剧情 17(61)，如选择"邪恶な敌"则进入剧情 17(66)。

剧情 14(25)　港の攻防战

在 15 回合内将バンパイアロード、エスト、オスト击倒进入剧情 15(26)，未将它们击倒则进入剧情 15(28)。

剧情 17(30)　复活の魔剑

完成此版面后如选ラーナ仲间进入剧情 18(31)，如选アーロン仲间则进入剧情 18(33)。

剧情 16(45)　トライアングル

完成此版面后如选"ボーセルを追う)进入剧情 17(46)，如选"ジェシカを追う"则进入剧情 17(51)。

剧情 17(46)　爱妹ソニア

击倒ソニア进入剧情 18(74)，如果让ロウガ两次说得ソニア则进入剧情 18(47)，同时ソニア成为仲间。

剧情 11(40)　神秘の秘剑

在此关如让レオン取得剑则进入剧情 12(41)，如エルウイン取得则进入剧情 12(56)。其中如果在剧情 8(37)回答三个提问时选"战争を……"、10(39)选"よくわがらない"时进入剧情 12(41)。如选另外两个则自动进入剧情 12(56)。

注：在剧情 18 到剧情 20(54)中ソニア的仲间与否将会对以后的剧情产生分歧，请大家注意！

格斗之王'97 完全出招攻略

主 角 队

草雉京

草雉京改回《'95》中的各种特殊技"八拾八式"和"外式·轰斧 阳",加强了"R.E.D.KICK"的对空能力和"琴月阳"的速度。而超必杀技"最终决战奥义'无式'"是巨大暗拂加连续荒咬毒咬攻击技。

特殊技	
外式·轰斧 阳	→+D
八拾八式	↘+D
外式·奈落落	↓+C
必杀技	
百式·鬼烧	→↓↘+A or C
R.E.D.KICK(七百七式·独乐屋)	←↓↙+B or C
贰百拾贰式·琴月阳	→↘↓↙←+B or D
七拾五式 改	↓↘+B.B or [illegible]
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
百贰拾八式·九伤	荒咬动作中↓↘→+A or C
百贰拾七式·八锖	荒咬动作中→↘↓↘←+A or C
	荒咬→九伤动作中 A or C
百式拾五式·七濑	荒咬→九伤动作中 B or [illegible]
	荒咬→八锖动作中 B or D
外式·[illegible]穿	荒咬→八锖动作中 [illegible] or D
百拾五式·毒咬	↓↘→+C
四百壹式·罪咏	毒[illegible]动作中→↘↓↙←+A or C
四百贰式·罚咏	罪咏动作中→+A or C
九百拾式·鵺[illegible](外式·龙砌/外式·伏虎)	↓↙←+A or C
超必杀技	
秘奥义 里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C
最终决战奥义'无式'(三神技之一)	↓↘→↓↘→+A or C

二阶堂红丸

改良后的"雷[illegible]拳"和"雷光拳",按键不同角度亦会变更,轻拳对地,重拳则是对空,另外"空中雷韧拳"亦增加滞空时间。超必杀技"ELECTRIGER"是"红丸投"的连续雷击 POWER UP 版,而且《'95》中的固有特殊技和新增特殊技亦再次出现。

特殊技	
FLYING DRILL	跳跃↓+D
(未有正式名称)	→+B
必杀技	
雷韧拳	↓↘→+A or C
空中雷韧拳	跳跃中↓↘→+A or C
真空片手驹	↓↙←+A or C
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘B or D
居合蹴	↓↘→B or D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B or D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→+A or C
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
ELECTREGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

大门五郎

新必杀技"根返"是当身技,攻击得手后会变成背负投。"裹投"是移动型的指令投,走往对手背后施以投技。新超必杀技"岚之山",是能够追加指令的多变连续技。

必杀技	
地雷震	→↓↘+A or C
[illegible]受身	↓↙←+B or D
云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A or C
超大外刈	近敌时→↓↘+B or D
根返	↓↘→+B or D
裹投	→↘↓↙←→+B or D
超必杀技	
地狱极乐落	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
岚之山	根拔 近敌时→↙↓↘→+B or D
续.切株[illegible]	根拔动作中←↙↓↘→+B or D
根拔裹投(NORMAL 状态)	续.切株返动作中→↓↘+B or D
续.天[illegible](POWER MAXIUM 状态)	续.切株返动作中→↓↘+B or D

97 特别队

山崎龙二

"蛇使"的储系机能依然健在，亦可以按 D 键作 CANCEL。对空攻击"砂"击中后能以"蛇使"作追打攻击。超必杀技"DRILL"击中时以击连打[illegible]作 4 阶段技变化，而特殊技猛刺则是《RBS》里的中段技。

特殊技	
猛杀	→+A
必杀技	
蛇使．上段	↓↙←+A
蛇使．中段	↓↙←+B
蛇使．下段	↓↙←+C
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B or D
倍返	↓↘→+A or C
制裁之匕首	→↓↘+A or C
爆弹	近[illegible]时→↙↓↘→+A or C
砂	→↓↘+B or D
超必杀技	
HUILLOTINE	↓↘→↓↘+A or C
DRILL	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←A or C

布鲁·玛丽

基本技能是承继《REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL》的形态，集合了普通和 EX 人物的特点，还加进更新的中段特殊技。

特殊技	
未有正式名称	→+A
必杀技	
SPIN FALL	↓↘→+B or D
M.SPIDER	↓↘→A or C
STRAIGHT SLICER	←儲→B or D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER 击中时↓↘→+B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘B or D
M.SNATCHER	VERRTICAL ARROW 击中时→↓↘+B or D
M.REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M.HEAD BASTARD	↓↙←+D
BACK DROP REAL	近敌时←↙↓↘→+A or C
超必杀技	
M.TYPHOON	近[illegible]时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D
M.SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A or C
M.DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B or D

比利

与 MARY 一样，基本继承了《RBS》和普通、EX 人物的特点，亦加入了两种新增特殊技，然而新必杀技"旋园杀棍"是旧有超必杀技"红莲杀棍"的无火版。

特殊技	
未[illegible]正式名称	→+A
棒[illegible]	→+B
必杀技	
三节棍中段打	←↙↓↘→+A or C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打接近时↓↘→+A or C
旋风棍	A 击连打
集点连破棍	C 击连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B or D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋园杀棍	→↓↘+A or C
超必杀技	
超火炎[illegible]风棍	↓↘→↘↓↙←+A or C
大旋风	↓↘→↓↘→+A or C

龙虎队

坂崎良

新必杀技"猛虎．雷神刚"是小跳跃的手刀中段攻击，而防御对手的"龙虎乱舞"后，并不像以往就此收招，反而会完成整套"龙[illegible]乱舞"的攻击。另外新超必杀技"天地[illegible]皇拳"在 POWER MAXIUM 状态下击中对手，会使对手出现气绝晕眩的情况。

必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎砲	→↓↘+A or C
	猛虎．雷神刚击中时→↓↘+A or C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B or B
极限流连舞拳	近[illegible]时←↙↓↘→+A or C
猛虎．雷神刚	↓↙←+A or C
猛虎．雷神刚	↓↘→+B or D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地霸煌拳	↖↘→↓↘→+A or C

罗伯特

必杀技"飞燕龙神脚"的形态稍作改良外，亦加入《龙虎之拳外》的新 MASTER 必杀技"龙斩翔"能作对空和连续技之使用。[illegible]超必杀技"无影疾风重段脚"是以小跳跃的连续[illegible]攻击（说是"飞燕幻影脚"相信会更加贴切）。

必杀技	
龙击拳	↓↘→+A or C
龙牙	↓↓↘+A or C
飞燕旋风脚	→↘↓↙→+B or D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B or D
极限流连舞	近[illegible]时←↙↓↘→+B or D
龙斩翔	→↓↘+B or D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B or D

坂崎由莉

坂崎由莉继承以往的空牙，飞燕疾风拳和飞燕旋风脚等必杀技，而由莉的新开发超必杀技"飞燕烈孔"（升龙烈破？）则[illegible]空牙的连续版本。

必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
空牙（由莉超 UPPER）	→↓↘+A or C
[illegible]空牙（DOUBLE 由莉超 UPPER）	空牙着地时→↓↘+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
百烈[illegible]击	→↘↓↙←+A or C
飞燕疾风拳（由莉[illegible] KNUCKLE）	↓↙←+A or C
飞燕疾风脚（由莉[illegible]回旋）	↓↙←+B or D
超必杀技	
飞燕凤凰拳	↓↘→↘↓↙←+B or D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or C

饿狼队

特瑞

追加了《RBS》的新必杀技"POWER CHARGE"，能够吹飞队手后以"RESING TACKLE"作追打攻击。新超必杀技"HIGH ANGLE GEYSER"是"POWER CHARGE"吹飞对手后再以"POWER GEYSER"攻击的招式。

特殊技	
WILD UPPER	↘+A
BACK KNUCKLE	→+A
必杀技	
BURNING KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A or C
CRACK SHOT	↓↙←+B or D
RESING TACKLE	→↓↘+A or C
POWER DUNK	→↓↘+B or D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B or D

安迪

大大削减了"飞翔拳"的对空能力和"幻影不知火．上[illegible]/下[illegible]"的攻击速度，而新必杀技"飞翔流星拳"是与必杀技"[illegible]．飞翔拳"很相似的掌打攻击。

必杀技	
斩影拳	↙→+A or C
我弹幸	斩[illegible]拳击中时↓↘→+A or C
飞翔拳	↓↙←+A or C
异龙弹	→↓↘+A or C
空破弹	←↙↓↘→+B or D
击壁背水掌	近[illegible]时←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳跃中↓↘→+B or D
幻影不知火．上颚	幻影不知火[illegible]地中→+A or C
幻影不知火．下颚	幻影不知火[illegible]地中→+B or D
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B or D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→+A or C

东丈

并没有增加新必杀技的人物，新超必杀技"爆烈 HURRICANE TEGER [illegible]"是乱舞系攻击技，另外亦加回特殊技"SLIDING KICK"。

特殊技	
SLIDING KICK	↘+B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	[illegible]连打+A or C
爆烈拳 FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黄金之[illegible]	↓↙←+B or D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈 HURRICANE TEGER [illegible]	↓↘→↘↓↙+A or C

怒 之 队

列欧娜

新必杀技是与哈迪伦的“CROSS CUTTER”非常相似的“EYESLASHER”。新超必杀技“REVOLVE SPARK”是DASH手刀突刺爆破技，而“GRAVITY STORM”则是敌蹴爆破技。

必杀技	
MOON SLASHER	↓储↑+A or C
GROUND SABER	←储→+B or D
X-CALIBER	↓储↑+B or D
BALTIC LAUNCHER	←储→+A or C
EYE SLASHER	↓↙←+A or C
超必杀技	
V SLASHER	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or D
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A or C

拉尔夫

与前作分别不大，而新超必杀技“GALACTIC PHANTOM”是豪快的突进技，亦是防御不能的招式。

必杀技	
VULCAN PUNCH	A or C键连打
GATLING ATTACK	←储→+A or C
急降下爆弹 PUNCH	↓储↑+A or C
	空中↓↘→+A or C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敌时←→↓↘→+B or D
RALF KICK	←储→+B or D
超必杀技	
BARI BARE VULCAN PUNCH	↓↘→←↓↙←+A or C
野马 VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+B or D
GALACTIC PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or C

克拉克

与前作分别不大，而新超必杀技“RUNNING THROW”是追击对手的投技，是过去“RUNNING POWER BOME”的强化版。

必杀技	
VULCAN PUNCH	A or C键连打
NAPALM SELETCH(必杀投)	→↓↘+A or C
ROLLING CRADLER(必杀投)	←↙↓↘→+A or C
FRANKENSTEINER(必杀投)	→↓↘+B or D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(必杀投)	近敌时←↙↓↘→+B or D
FLASHING ELBOW	必杀投动作中↓↘→+A or C
超必杀技	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→←↓↙←→↙↓↘→+A or C
RUNNING THROW	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D

金 家 藩 队

金家藩

追加了《RBS》中的超必杀技“凤凰天舞脚”和中段特殊技“切腿”。各方面的性能都算不错，因而仍是本系列中好用的人物之一。

特殊技	
切腿	→+B
必杀技	↓储↑+B or D
飞燕斩	↓↙←+B or D
半月斩	跳跃中↓↘→+B or D
飞翔脚	←储→+B or D
流星落	↓储↑+A or C
空砂尘	↓↙←↙→+B or D
超必杀技	
凤凰脚	跳跃中↓↙←↙→+B or D
凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↘↓↙←+B or D

陈国汉

追加新超必杀技“铁球大压杀”是以助跑斜跳，垂直落下击溃敌人的招式。除了斜跳时是有攻击判定的对空招式，落下时亦是下段防御不能的中段技。此外亦增加了SLIDING的特殊技。

特殊技	
(未有正式名称)	↘+A
必杀技	
铁球粉碎击	←储→+A or C
铁球大回转	+A or C击连打
铁球飞燕斩	↓储↑+B or D
大破坏投	近敌时→↘↓↘←→+C
超必杀技	
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A or C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A or C

蔡宝健

追加了金家藩的超必杀技“凤凰脚”可惜防御后会出现很大破绽。至于前作[illegible]猛的跳跃重[illegible]和着地连续技也依然健在，仍属于招术诡异的角色。

必杀技	
龙卷疾风斩	↓储↑+A or C
飞翔空裂斩	↓储↑+B or D按着键攻击
旋风空裂斩	←储→+B or D
方向转换	飞翔空裂斩、旋风飞[illegible]突中
	方向加攻击键
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B or D
疾走飞翔斩	←储→+A or C
超必杀技	
真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B or D

新 女 性 格 斗 家 队

神乐千鹤

擅长分身攻击的千鹤，按键不同，技的轨道、分身和本体位置变化皆不同。新必杀技“顶门之一针”是小跳跃突进攻击技。超必杀技“零技之礎”是一定时间封锁对手的必杀技招式，而“三籁之布阵”则是分身连续攻击，本体也可移动的招式。

必杀技	
百活．天神之理	→↓↘+A or C
贰百拾[illegible]活．神速之祝词	→↘↓↙←+A or B or C or D
[illegible]拾贰活．神速之祝词．天瀬	神速之祝词动作中↓↙←+A or B or C or D
百八活．玉响之瑟[illegible]	←↙↓↘→+A or C
贰百拾贰活．乙式．顶门之一针	↓↘→+A or B or C or D
超必杀技	
裹面八拾伍活零技之礎	↓↙←↙↓↘→+A or C
裹面壹活．三籁之布阵	↓↘→↓↘→+B or D

不知火舞

新必杀技“白鹭之舞”是转身扇体连续攻击技。新超必杀技“凤凰之舞”是由上空进攻的体当突进技，而“水鸟之舞”则是花蝶扇的连续发射版。

必杀技	
花蝶扇	↓↘→+A or C
龙炎舞	↓↙←+A or C
飞翔龙炎阵	→↓↘+B or D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B or D
飞鼯之舞	↓储↑+A or C(按着键攻击)
	跳跃中↓↙←+A or C
白鹭之舞	→↓↘+A or C
超必杀技	
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D
凤凰之舞	↓↙←↓←+A or C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A or C

KING

新超必杀技“SILENT FALSH”是“TRAP SHOT”的强化版加垂直向上攻击，亦加回固有特殊技“SLIDING KICK”。

特殊技	
SLIDING KICK	↘+D
必杀技	
VENOM STRIKE	↓↘→++B or D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→++B or D
TRAP SHOT	→↓↘++B or D
TORNADO KICK	→↘↓↙←++B or D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A or C
MIRAGE KICK	←↙↓↘→++B or D
超必杀技	
ILLUSION DANCE	↓↘→←↓↙←++B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←++B or D

超能力队

麻宫雅典娜

新必杀技“SUPER PSYCHIC THROUGH”能作追打攻击，而新超必杀技“PHOENX FANG ARROW”是“PHOENIX ARROW”的强化版。

必杀技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C
PHOENIX ARROW	跳跃中↓↙←+A or C
V PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B or D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C
空中 PSYCHO SWORD	跳跃中→↓↘+A or C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B or D
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敌时←↙↓↘→+C
超必杀技	
SHINING CRYSTAL BIT	←↑↘↓↙+A or C
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+A or C
空中 SHINING CRYSTAL BIT	跳跃中←↑↘↓→←+A or C
空中 CRYSTAL SHOOT	跳跃中 SHINING CRYSTAL BIT 中↓↙←+A or C
PHOENX FANG ARROW	跳跃中↓↘→↓↘→+A or C

椎拳崇

新必杀技“龙连打”是指令投打击技以键连打增加 HIT 数。新增必杀技“仙气发劲”是投技“发劲”的强化版。而《'95》时代的中段特殊技“虎扑手”和“后旋腿”亦会再次复活。

特殊技	
虎扑手	→+A
后旋腿	→+B
必杀技	
超球弹	↓↙←+A or C
龙颚碎	←↓↙+B or D
龙连牙．地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙．天龙	←↙↓↘→+C
龙爪击	跳跃中↓↘→+A or C
龙连打	近敌时→↓↘+A or C 键连打
超必杀技	
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+A or C

镇元斋

基本与前作分别不大，而新超必杀技“轰炎招来”是“柳磷蓬莱”的强化版，以炎护体的突进技。

必杀技	
瓢箪柄	↓↙←+A or C
柳磷蓬莱	→↓↘+A or C
回转的空突拳	←→↓↘→+B or D
	醉管卷翁中→+B or D
	望月醉中→+B or D
醉管卷翁	↓↘→+A or C
蝶袭鲑鱼	醉管卷月中→+A or C
望月醉	↓↙←+B or D
龙蛇反脚	望月醉中↑+B
鲤鱼反脚	望月醉中↑+D
超必杀技	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A or C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A or C

97新面孔队

七枷社

必杀技“MISSILE MIGHT BUSH”是以小跳跃作腕振击的中段技，“UPPER DUEL”是重击对空技，“SLEDGE HAMMER”是以腕振的多段攻击必杀技，“JET COUNTER”是以闪身冲前的腕振突进技。超必杀技“MILLION BUSH STREAM”是“SLEDGE HAMMER”的强化版，而“FINALIMPACT”当储劲完成后会成为防御不能的招式。

必杀技	
MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+A or C
UPPER DUEL	→↓↘+A or C
SLEDGE HAMMER	↓↙←+A or C
JET COUNTER	←↙↓↘→+A or C
超必杀技	
MILLION BUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+A or C
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+A or C(可抱着储劲)

莎米

必杀技“SHERMIE SPIRAL”是指令投技，“SHERMIE WHIP”是脚夹击的“GERMAN 式”(倒头槌)投技。“SHERMIE SHOT”是移动型的指令技，“AXEL SPIN KICK”则是小跳跃回旋。超必杀技“SHERMIE FLASH”是高角度 GERMAN 式投技，而“SHERMIE CANIVAL”则是以连续 GERMAN 式投技作攻击。

必杀技	
SHERMIE SPIRAL	近敌时←↙↓↘→+A or C
SHERMIE WHIP	→↓↘+B or D
SHERMIE SHOT	←↙↓↘→+B or D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B or D
超必杀技	
SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+A or C

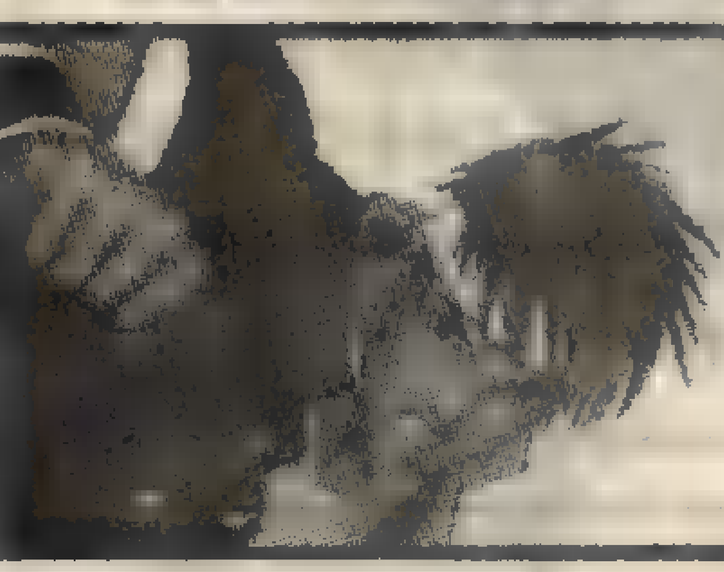
克里斯

必杀技“SLIDE TOUCH”是踏前掌底攻击，“HAUNTING AIR”是垂直蹴，“SHOOTING DANCER THRUST”是下段技(只限 A 键)，“～STEP”是中段技，GLIDER STAMP”则是急降脚技攻击。超必杀技“TWISTER DRIVE”是垂直跳跃乱舞，而“CHAIN SLIDE TOUCH”是“SLIDE TOUCH”的强化版。

必杀技	
SLIDE TOUCH	↓↘→+A or C
HAUNTING AIR	→↓↘+B or D
SHOOTING DANCER THRUST	→↘→↓↙←+A or C
SHOOTING DANCER STEP	→↘↓↙←+B or D
GLIDER STAMP	跳跃中↓↘→+B or D
超必杀技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+B or D
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A or C

矢吹真吾

集新旧草雉京招式于一身，既有与“R.E.D.KICK”同出一辙的“真吾 KICK”作为远距离奇袭突击，也有久违了的必杀技“百式．胧车”。其超必杀技外式，丘凤麟是草雉京的 DASH 版吹飞攻击，另外 BURNING 真吾是荒咬，毒咬的乱舞技版。

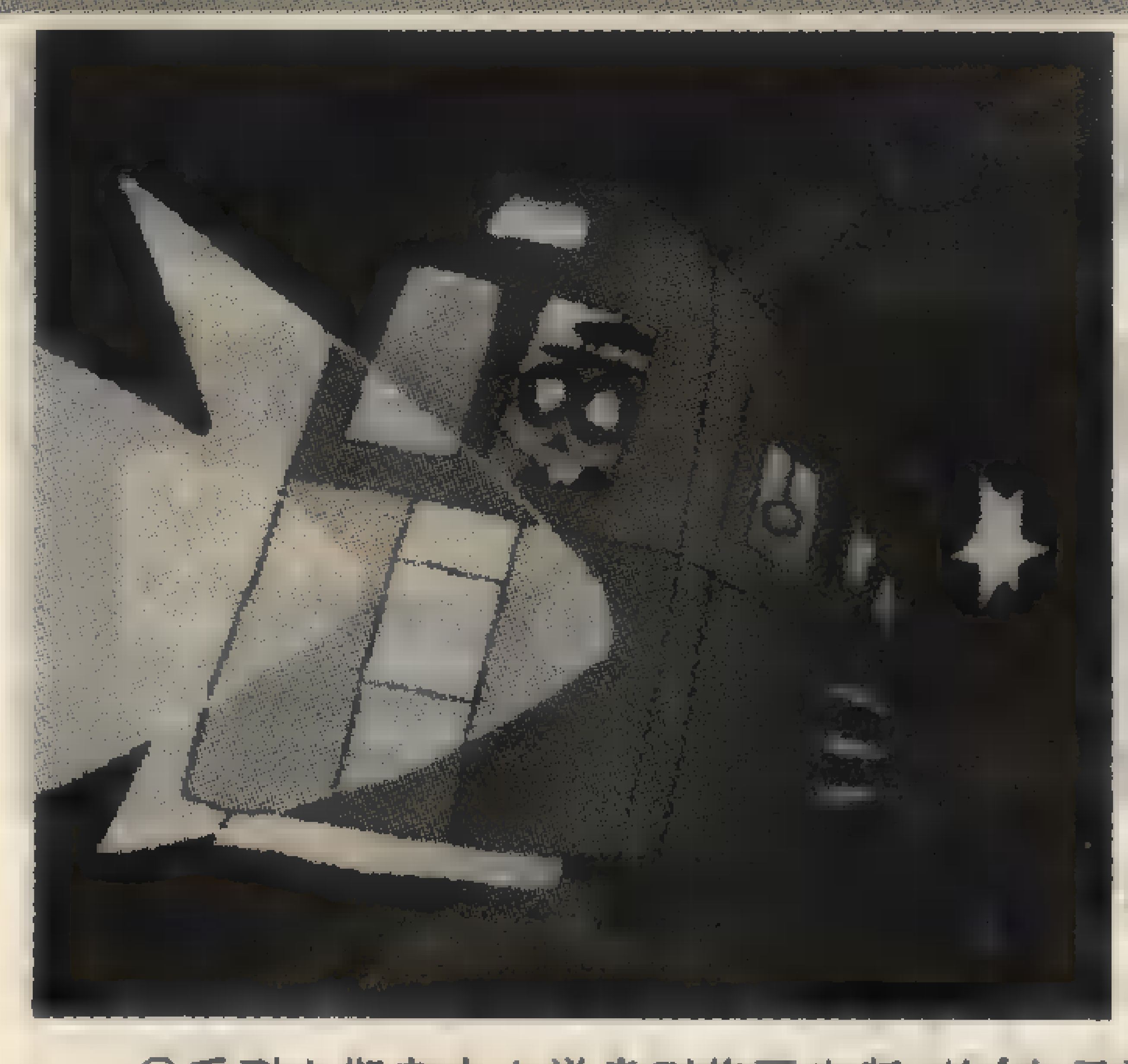


必杀技	
百式．鬼烧未完成	→↓↘+A or C
百拾四式．荒咬未完成	↓↘→+A
百拾五式．毒咬未完成	↓↘→+C
百[illegible]式．胧车未完成	↓↙←+B or D
真吾 KICK	←↙↓↘→+B or D
超必杀技	
外式．丘凤麟	↓↘→↓↘→+A or C
BURNING 真吾	↓↙←↙↓↘→+A or C

八神庵

新超必杀技之“八酒杯”，是固有招式“暗拂”的巨大化版，击中对手后会使其一定时间内失去防备状态，更能以“八雉女”作追打攻击，另外中段特殊技“外式．轰斧死神”亦会再次登场，相信会是本作中最强的人物之一。

特殊技	
外式．轰斧阴“死神”	→+B
外式．梦弹	→+C.C
外式．百合折	跳跃中←+D
必杀技	
百式．鬼烧	→↓↘+A or C
贰百拾贰式．琴月 阴	→↘↓↙←+B or D
百贰拾七式．葵花	↓↙←+A or C(可连续输入三次)
屑风	近敌时←↙↓↘→+A or C
百八式．暗拂	↓↘→+A or C
超必杀技	
禁千贰百拾壹式．八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C
里百八式．八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A or C



交流感情的园地——

编读往来

责编/若雨

○看到上期杂志上说贵刊将要出版 的《电子游戏最新指南与攻略》可能要延期了!看来我们想要在暑期"一睹为快"已经是不可能了。不过如果真能把书中内容有所提高,等一等也是值得的。而且仅仅四、五位编辑又要制作杂志,又要编排书籍的确不易!

希望《电子游戏最新指南与攻略》相对于《96'典藏本》能够有质的飞跃。最后感谢为广大玩家着想的众位编辑。

四川 张臣雄

△看完来信,编辑们都纷纷让我代笔回信感谢张臣雄玩友对我们的理解和支持。张臣雄玩友当你看到此期杂志时,相信已经收到我们的来信了,不过在这里我还要对你及广大热心读者道声"感谢"。

《电子游戏最新指南与攻略》的延期是我们都不愿看到的。但是作为周岁贺礼的此书,在内容上就一定要精采,这样才能回报在一年中与我们同甘共苦的读者们。

○《电子游戏最新指南与攻略》的延期好象是我"意料之中"的事情,这也仿佛是电玩书籍在出版时的"特色"。不过我希望能象你们所说的那样把书中的内容提炼再提炼,作成一本真正实用的攻略本。如果有可能,请若雨先将一些新增进去的内容,稍微透露一点"风"出来,这样也可以增加广大电玩迷们对此书的期待值吗!

天津 邵志

△书刊每次出版前的延期,的确是没有办法!大部准备完稿件之后,总是觉得有点旧,等待印刷出书一个月后到玩家手中时仿佛就没有什么太大的利用价值了。所以众位编辑都想把最新的游戏攻略以最快的方法送给广大玩家。

此次的《电子游戏最新指南与攻略》可谓是一次"特快专递"她包罗了绝大多数今年初至八九月份次世代上的RPG和SLG游戏的全攻略(但不与期刊重合)而且还有数款精典游戏的全攻略(包括红白机、超级任天堂等等)。所以说此书的可期待度还是很高的。如果硬让我透露一下新追加入的内容?好!等我周围没人时……告诉你们:很长时间没有什么攻略刊出的雷鹰小姐,此回在这本书上会有相当好的表现,例如《梦幻模拟战Ⅳ》和……唉哟!(KING说:"以后再向外界透露内部消息,下场和若雨一样!")对不起!我看我们还是结束关于此书方面的谈话吧!

○看到贵刊八月份的杂志后,感到贵刊的广告已经有所增加,不过凭心而论,贵刊这一期中的内容还是很充实的。后来仔细一数,原来八十页的杂志,内文一页不少,只是把广告都单开出页码,并不影响杂志内容。这种为玩家和读者着想的作法真是让我们高兴!

北京 林子立

△杂志上的广告有时的确占用了不少的页数,影响原来正文的篇幅。从本期开始,每期杂志中广告都会不占用正文页码,此外还将赠送其他精彩的内容。

本刊一直以来的宗旨就是为广大玩家服务,我们会竭尽全力呈献一个最令广大读者满意的游戏世界。

○在贵刊杂志上新近登场的《最终幻想的世界》让我这个FF迷大饱眼福!这篇文章相对于其它的一些介绍GAME的杂文相比,完全不同地的着眼点和介绍面都十分新颖,而且据称此文还很长(DRAGON & KING:本来就是很长吗!)相信找起资料来肯定是很不容易的。(DRAGON & KING:A 本来就很不容易吗!)不过本人有个想法,能否把史克威尔的精典系列都能作详细的介绍吗?(DRAGON & KING:什么?!!)

黑龙江 田秉玺

△如果说想把史克威尔的精典系列都能一一作详细的介绍,那么广大玩家可谓皆大欢喜。(我也能长长见识)不过这份工作可是相当的艰苦,为此据内部消息DRAGON仿佛说不愿意再干这种工作了,他宁愿去写攻略,但是大家不要担心,这回登场的是"游戏名品"的负责人:E.T,这位老"沙加"迷将于近期为大家献上一份大礼——《浪漫沙加的世界》(暂定名)。同样,这份大礼也是篇幅极大的,只可能分期刊出。不过我已经先睹为快了,如果问内容如何,我可以告诉大家:此文并不亚于《最终幻想的世界》,而且还……好了,好了,我就不再说"一面之辞"了,等刊出时由玩家来评判吧!

一句话

△孙宇、赵志鹏你们的来信已收到,有关NEO·GEO 64的介绍和《侍魂64》的彩色画面会在本期的彩页中刊出,希望你们能够喜欢。

△刘振华你好,上回你来信询问有关PS记忆卡的问题,现在游戏店中所卖的PS记忆卡有真有假,仔细看其外部包装便可分辨真伪。

△田越你上回来信向"名作大家谈"提的意见对我们启发很大,请尽快与我们取得联系。

△韩益、何亮、冯月宁为本刊6、7月份挑选错别字的来信我们已经收到,你们认真的态度值得我们学习。

彻底大研究 饿狼传说系列（下）

责编/BLUE
编译/KING

STORY

1981年,街头拳赛的冠军,杰夫·伯加德被暴徒围攻身亡,谁都知道这是恶名昭彰的吉斯·霍华德所一手导演,然而慑于其势力没有人敢于出来主持公道。

此后十年间,吉斯的势力无休止的扩张,整个南镇尽在其掌握之中,政府,警察亦被吉斯所掌握和控制。南镇,已成为金钱与暴力的暗黑街市之代名词。

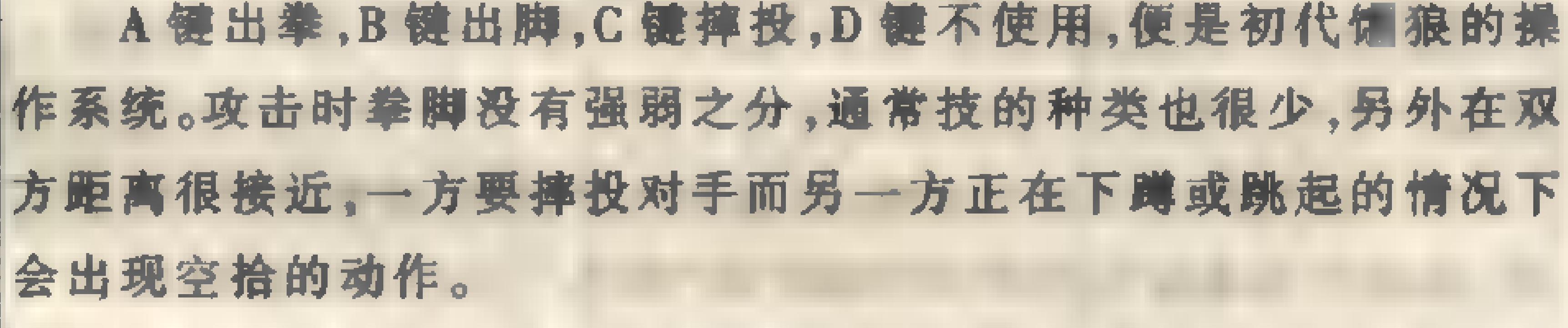
正是如上所述的南镇,如今又成为集合了世界多国格斗家进行较量角逐的场所,这便是此后一年一度的格斗大赛"KING OF FIGHTERS"。

在格斗界盛会和庆典的外壳下,武斗会实际上是主办者吉斯为中饱私囊借机除去与自己作对的人面而展开的一场演出。

在大会上,有两位无名的新格斗家崭露头角,他们是特瑞·伯加德与安迪·伯加德兄弟,十年前被杀害的杰夫·伯加德之养子。为向吉斯复仇,两人各自经过十年的艰苦修业,再次回到南镇,并发誓要在大会上这场宿命的对决中,将养父的仇敌吉斯埋葬。

以集合了各国强者们的最强之武斗会为舞台,格斗之狼们在此开始他们的宿命之战。

SYSTEM



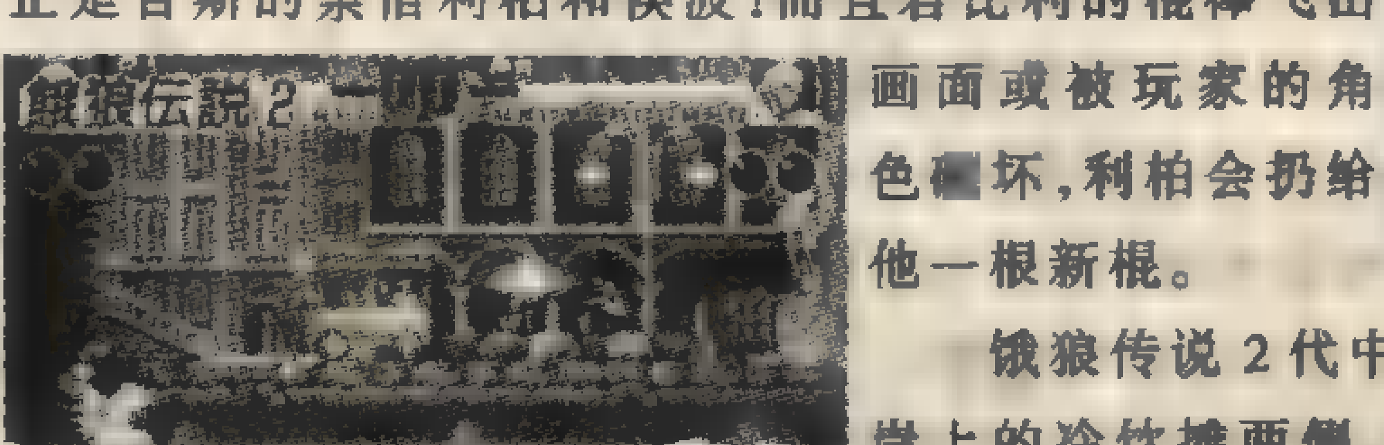
A键出拳,B键出脚,C键摔投,D键不使用,便是初代饿狼的操作系统。攻击时拳脚没有强弱之分,通常技的种类也很少,另外在双方距离很接近,一方要摔投对手而另一方正在下蹲或跳起的情况下会出现空拾的动作。

在这一代便开始采用了象征系列特点的二线战斗系统,游戏者的角色在对方跳段时可以跳线追击,但不能主动跳段,所以当两个人对战时,是不会出现线移动的。

作为一款老节目,抵销技等等技巧在当时都是没有的,因此各角色的必杀技威力很大,而空隙也很大。另外,安迪和东丈各自的突进系必杀技斩影拳与电光脚是可以在空中时输入指令,落地时立即发出的,在当时若能掌握是很高深的技术。

背景上的人们

在饿狼传说的初代推出时,SNK还没有象今天这样庞大而复杂的人物联系,不过仍有一些有起的家伙,如达克场地上有踢拳大师理查．麦亚在旁观等。而比利的场地背景上,左右两侧的车子旁穿绿西服的男子正是吉斯的亲信利柏和侯波!而且若比利的棍棒飞出画面或被玩家的角色打坏,利柏会扔给他一根新棍。



饿狼传说2代中,安迪的场地是在河中的游船上,远处岸上的冷饮摊两侧,仔细看时会发现特瑞和不知火舞的身影。另外,金家藩的场地会有很像唐老师傅的人骑着自行车经过。

BOSS

吉斯．霍华德,出生于南镇一个贫穷的家庭。虽然父亲是很有势力的人,但却将他和母亲遗弃,从小在险恶环境下成长,使他的人生观中认定权力与金钱是最有力量的,并立志要成为拥有支配权力与金钱的强者。

为了从那时起便树立的"要得到南镇的一切"这一野心,吉斯不断的成长壮大,终于用双拳打出一个江山,成为君临南镇的支配者。

BOSS

沃夫卡·克劳撒，正是对吉斯长期以来造成威胁的暗之帝王，也是这次将邀请书送给特瑞的格斗大会主办者。有着绅士风度与骑士的作风，讨厌虚荣、虚伪，喜欢古典音乐，但一旦展开格斗，会使用自由奔放的综合格斗技术毫不留情地将对手打倒。

年龄不明，因为是吉斯的同父异母弟弟，所以一定比吉斯要年轻一些。

SYSTEM

比起初代作品，在画面和对战系统上素质大为提高的一作。

在前作中是无法自主进行线移动的，本作中则设计了力求圆满的真正二线战斗系统，操作中除了跳向另一线，还增加了将对手打至另一线的动作。另外，加入了上半身无敌的闪避攻击，以及下蹲时可向前走动等要素。最具特色的超必杀技，也在本作开始登场。当身负重伤时能将形势逆转的超必杀技无论气势还是威力及给人带来的爽快感都是非常受好评的。不过本作仍有一个缺点，便是几乎没有什么连续技的配置。

STORY

支配南镇的吉斯·霍华德虽然……，但他的组织在南镇根深蒂固，依然令每一个与之沾上关系的人提心吊胆，夜不能眠。

但虽然当初有如此的实力，吉斯在世时仍然只控制着南镇之周边的一小部分城市，无法将自己的魔掌伸向……。

对他造成过障碍的男人名叫杰夫·伯加德，曾与吉斯一同在八极圣拳·唐老师门下学习武术的师兄弟。在吉斯征服南镇的时代，杰夫被吉斯偷袭杀害。

那之后吉斯面对的是一位更强大的敌人，有很多次在吉斯企图战略性扩张时，都被他所阻止。这位被称作暗之帝王的男子，如同一道不可逾越的屏障挡在吉斯面前。

两人之间注定要有一场决斗，然而这场宿命的对决却先在杰夫的儿子与吉斯间发生了，并且，吉斯在这场决斗中，失去了生命。

岁月流逝——

正在刻苦修炼的特瑞，意外地收到了"KING OF FIGHTERS"的邀请书，难道南镇……？难道吉斯……

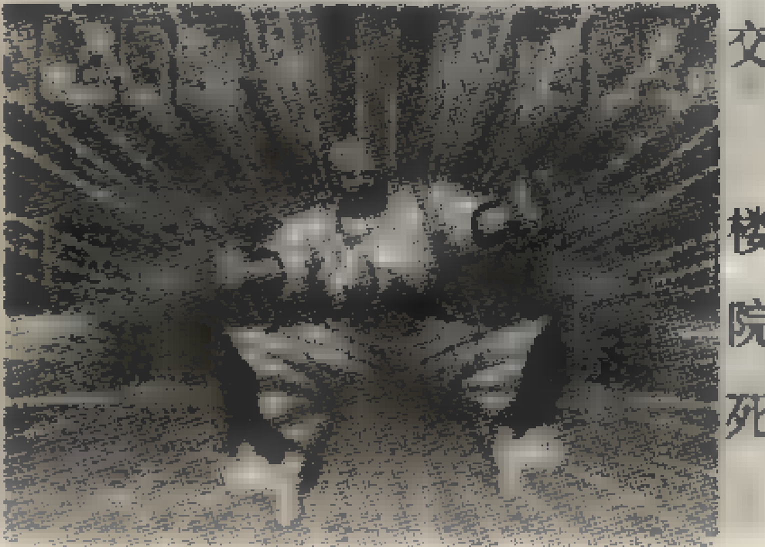
又一场风波迫近了。

宿命之对决

——第1回合(初代饿狼传说)

对吉斯抱着深仇大恨而各自苦修武艺的伯加德兄弟，加上正义的热血青年，在泰国拳大赛上取得冠军的日本人东丈，参加了吉斯所主办的"KING OF FIGHTTERS"格斗大赛，并击败众多对手进入决赛！

之后，他们在吉斯大厦——南镇最高的建筑物顶层，与吉斯交手。



苦斗的尾声，是吉斯由大厦顶楼被击下，落向街心，之后被送往医院抢救，三小时后传出伤重不治而死亡的消息。

复仇就这样结束了吗……

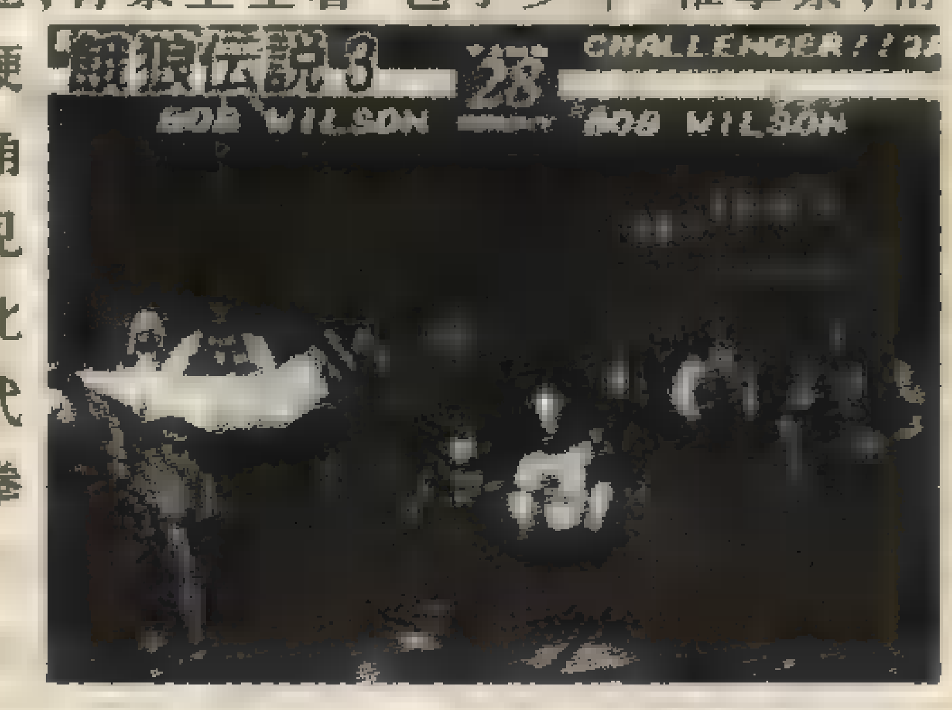
BOSS

吉斯最畏惧的格斗家，也是吉斯在黑道最大的对头，暗之帝王克劳撒，据说拥有世界第一的实力，他的目标，是想将自己的强悍与才[illegible]向世界显示，并同时君临表里社会。虽然有着巨大的身躯，但有着与力量同等的灵活身手，只看体型绝对无法想象他在格斗时的速度。与吉斯是同父异母的兄弟，所以两人的争斗实际上是骨肉之残。

背景人上的人们

在饿狼SP中，有很多场地的比赛若前三局中出现平局，到第4回合时会发生许多奇怪的现象，比如比利的场地会出现许多晾着的衣服，达克的场地背景中大屏幕前方两名跳舞的男性会变成两只小鸭等。在特瑞的场地，如果进入第4回合，更会看到不思议的景象：金家藩脚后喷着气从火车旁飞过！是跆拳道的奥秘吗？

在饿狼3代中，SNK的格斗角色家族已形成了相当规模，因此今天若有人再把这部作品找出来玩一玩，会看见在理查与鲍伯师徒的"泡泡咖啡2"场地，背景上坐着"包子少年"椎拳崇，稍远一些站着正抛起一枚硬币的草雉京。另外，在各角色的胜利或失败画面能见到很多令人怀念的角色，比如在东丈处可以见到初代饿狼中曾与之角逐泰国拳王宝座的霍查等。



STORY

南镇的支配者，是在黑暗社会中无人不晓，无人不怕的男子，吉斯・霍华德。

其人无论财、势均令人畏惧，加上自身文武双全，又抱有极大野心，且冷酷无情，似乎没有人能挡在他面前，曾与他同门的街头格斗之王杰夫・伯加德，也因反对他的做法而惨遭杀害，城市从此沦落在恐怖与暴力的支配中。

这样的情况持续了3年，直到十年后，才出现一些改变。三位男青年在一场格斗大会中，成功地将吉斯打倒，他们是杰夫的养子特瑞与安迪兄弟，还有他们的好友，泰国拳王东丈。

吉斯战败身亡，伯加德兄弟也不再被复仇心所燃烧而度日，时光流逝，两年过去，一个惊人的消息再次传来——

吉斯还活着！

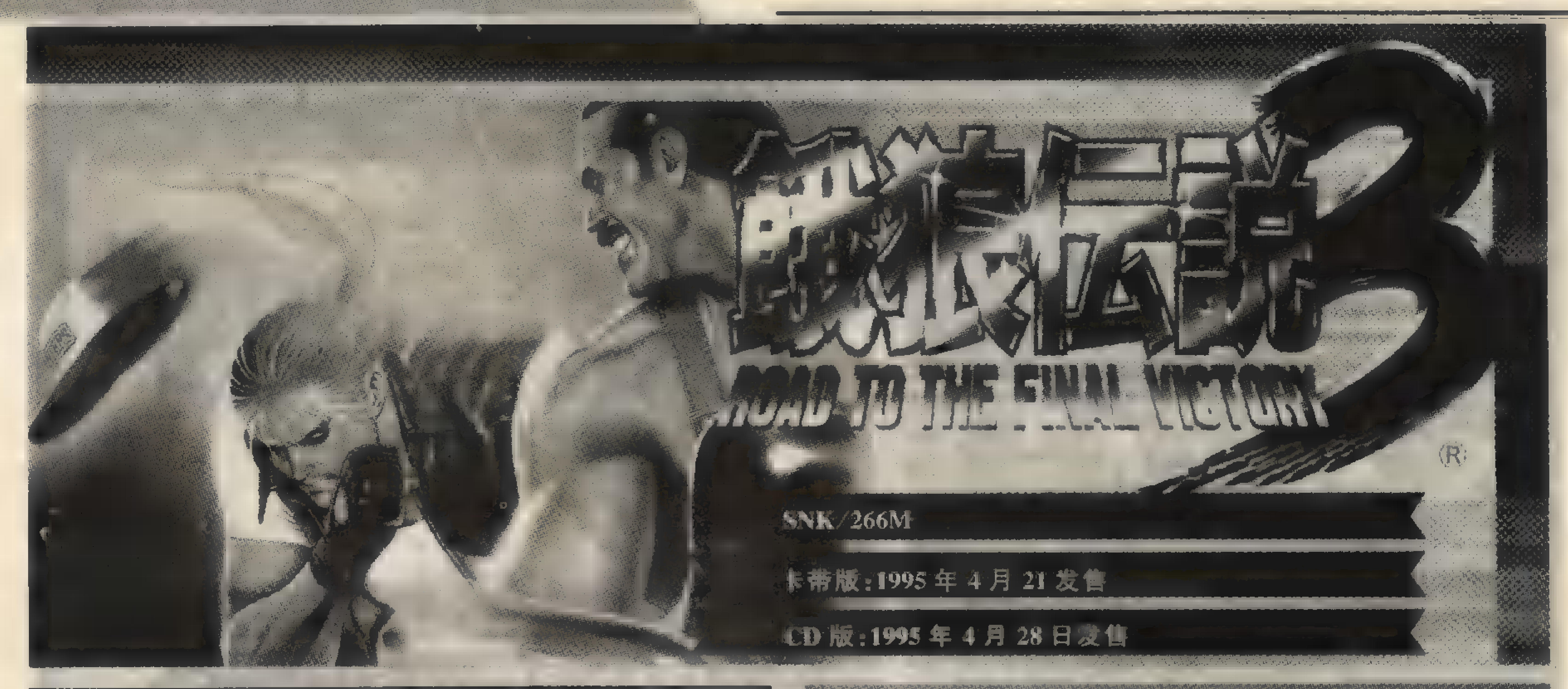
吉斯复出了，他的心被复仇火焰燃烧着，不仅对伯加德兄弟，还要对夺走自己南镇的克劳撒复仇，重新找回自己的地位。

新的传说开始了。

SYSTEM

与2代相比，主要特点是在2代主要缺憾——连续技方面下了较多功夫来制作，使作品趋于完善，其它方面则与前作没有太大变动，但亦作了一定程度的调整，如线移动从指令输入后到跳向另一线期间有无敌判定，摇杆向下拉时，也可进行线移动与线打击等操作，还有从防御到闪避攻击的判定更精确等等，均使游戏更细致更上手的重要因素。

从本作起"饿狼"有了更多的拥护者……！



BOSS

秦崇雷与秦崇秀兄弟二人,祖上秦王龙是伺奉秦始皇并完成秦之秘传书的官员。

兄弟俩在很小时父母双亡,剩下他们相依为命,在一场事故中,祖先秦王龙的魂魄来到两人体内,并为完全支配两位子孙的身体,借以实现自己在世时未能完成的统一天下的野心。

STORY

"秦之秘传书",是传说中只有最强的格斗家才能得到的东西。

早在秦始皇的时代,世上便有了这三卷秦之秘传书,据说这三卷书记载着文治、武略、兵法、术数等一切[illegible]知识,但若不能将三卷收集到一起,这几卷便毫无意义,围绕着三卷书的纷争,从那时一直延续至今,现在秘传书仍分散在大地上,等着最强的人去获取。

现在,又有了新的消息,三卷秘传书之一,已在南镇出现,并且是在那里的支配者——吉斯手中。

这一信息是吉斯故意传出来的,他[illegible]一个偶然的机会得到一卷秘传书,因此故意将这件事传播出去,因为[illegible]知道,另外两卷书的主人,一定会自己找上门来的。

闻风而来的格斗家们果然如预想的一样云集南镇,他们有的为讨伐吉斯而来,也有为秘传书而来,还有为实现自己的阴谋而登场的角色……一场从数千年便埋下原因的争斗展开在即。

SYSTEM

与前三作相比,在系统、角色等各方面均有了大幅度的变化。

系统方面的变化,首先是增加了向近处和纵深的线移动,加上中线便是三线,可以自由操作角色快速越线,但在中线以外的线上不能停留很长时间,与之对应的,各角色也设计了越线攻击的普通技和必杀技。另外,越线移动的基础上还出了越线反击的动作,其上半身无敌的特性让人想起过去的闪避攻击,但比闪避攻击要来得实用。

跳跃动作,也有了大跳和小跳之分,小跳的速度快,便于展开快攻,大跳时可以空中防御,两种跳跃各有所长。另外,潜在能力的出现,也是从本作开始形成特征的。

宿命之对决

——第2回合的饿狼之战

如同晴天的一声炸雷,伯加德兄弟二人惊异地得知吉斯再次出现这一消息,真是令人难以置信,被必杀技重创,而后又从高楼顶层摔到地面的吉斯,竟然还能活下来,而且不到两年时间就恢复得与原先一样生龙活虎。

他的目标是夺回南镇,并向胆敢藐视他权威的人复仇!首先,是伯加德兄弟,然后,是他的异母兄弟,被称作暗之帝王的克劳撒……

BOSS

吉斯，南镇的帝王，如今已完全复活了。再度召开「KING OF FIGHTERS」的同时，他的目光也再度落到了伯加德兄弟身上。仇恨看来已无法化解，此次登场的吉斯·霍华德技巧更加全面，攻击更加狠辣，是本作中最强的人物之一，毕竟是最终BOSS嘛！

STORY

围绕着秦之秘传书的战斗结束至今已有半年了，那场战斗的胜利者，吉斯·霍华德终于从自己过去的拳法老师唐先生和自己异母兄弟克劳撒那里夺到了另外两卷秘传书。

但是，好不容易得到秘卷的吉斯，[illegible]销毁了。

这是因为有着独到见识的吉斯，明白秘传书所记载的只是古代人的智慧，对于今天的人已经没有太大价值了；而它具备的价值，只对于秦一族的子孙有帮助，这种价值等于没有价值，所以，留着秘传书，只会给自己留下隐患，不如销毁掉。

吉斯的另一个决定，是为了赚钱而再次召开"KING OF FIGHTERS"街头格斗大会。

同时，克劳撒为制造混乱，[illegible]吉斯的力量，将他一手制造的"影"之吉斯送往南镇……

经过[illegible]沉默，吉斯大厦的灯光再次亮了起来，就像渴求着鲜血的[illegible]狼，正露出牙齿[illegible]视着街市的角落……

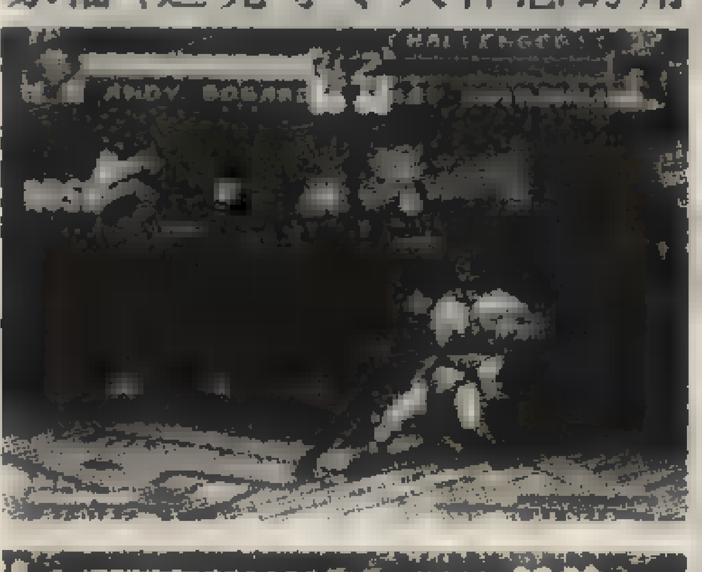
背景上的人们

在RB饿狼传说中，背景上似乎是没有什么隐藏角色的，其实，在那个背景是假山流水的高级饭店里，左端的障碍物坏掉选手摔出去时，会看到屏幕一侧不起眼的位置，唐老师站在那里，这是他将要复出的预告吗？另外在舞的结局中，会看到山田十平卫的出现。

RB饿狼SP中，更有一些离奇的场面，在金家藩的场地，背景上会随机出现他的两位弟子：陈国汉与蔡宝健手拉手向天空中飞去！联想起SPELIAL中特瑞场地的飞人金家藩，让人感叹韩国真是神秘的国度呀！

SYSTEM

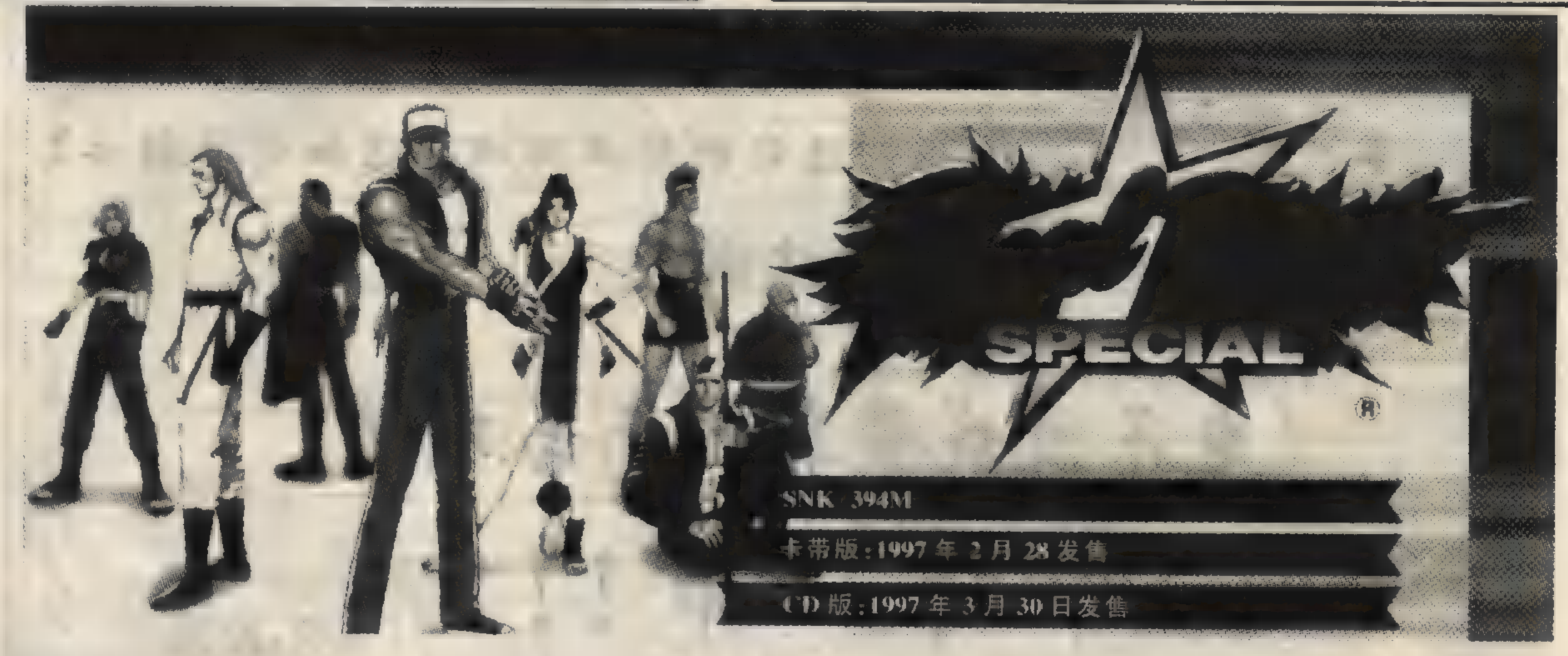
在前作(3代)基础上制作的作品，而且重新加入了比利、金家藩、达克等令人怀念的角色。



系统方面，挑衅和伪技被继承下来，但键设置作了调整，快速线移动等操作被取消了。

作为新系统的主要表现，是即时显示连续技击打数的计分显示，以及新加入的能量槽和超必杀技、潜在能力的新方式等。

大概这部作品的最大变化就是前面所述的键位变化了，由于专门将D键设为线移动，得到很多玩家的好评。



BOSS

沃夫卡·克劳撒，操纵欧洲历史的休特罗海姆家族当代领主。

历史当主中有着最优秀肉体与最优秀格斗品位的他，为追求完美的战斗艺术，不断地在找寻强有力的对手。

STORTY

格斗之狼的传说中，迄今为止已有无数的战斗发生，格斗家们也在不断的磨炼中成长着。

为着各自的目标，战士们拼命去战斗，但除开私欲和利益的部分，促使他们战斗的，同样是那份作为格斗家的热血。

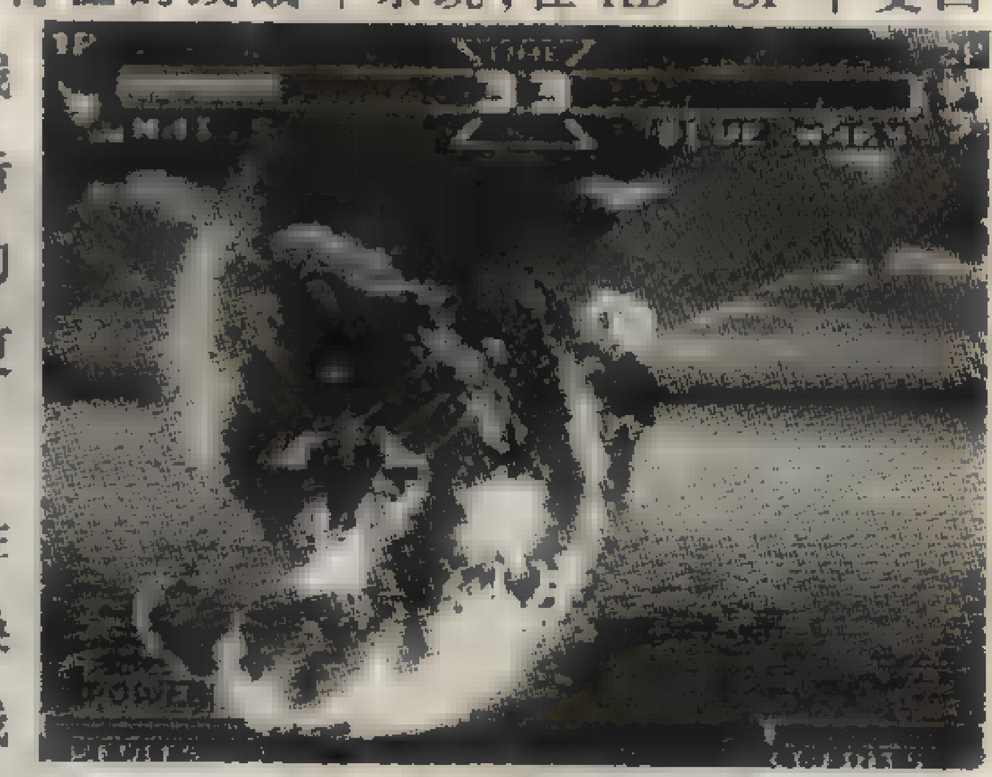
最终，已被传说化的他们，将会被这股战斗的旋风带向何处呢？[illegible]，能找到战斗的真谛，并为他们的战斗打上休止符吗？

一切就像一支羽毛，在空中飞舞着寻找着答案。

SYSTEM

看上去只是增加了人物数目的"RB饿狼"，但除开这一点，实际上在系统方面也有着很大的变化。

首先，作为系列最大特征的线战斗系统，在RB·SP中变回两线，另外，对线攻击、线移动攻击，对线必杀攻击等更为丰富，作为对策的防御、闪避、反击措施也更加完善。



新战线系统的代表性活用战术，包括倒地的换线起身，冲刺中使用对线攻击让对手无法判定防御方向等。

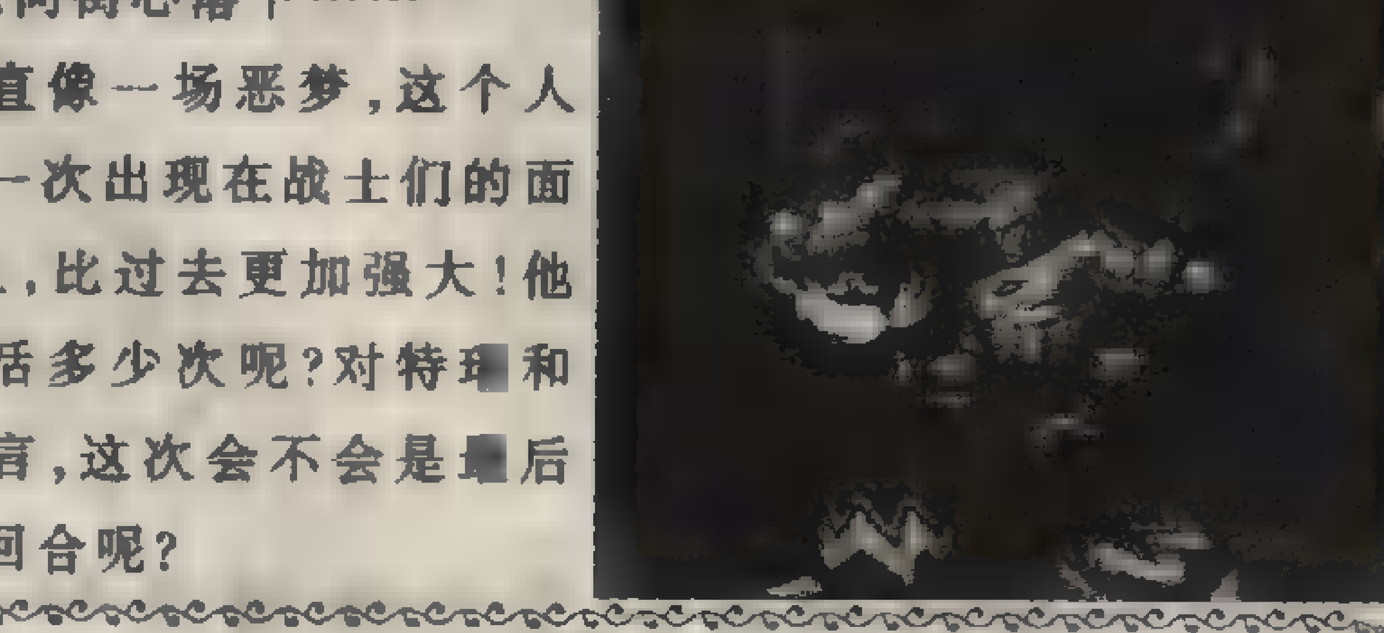
从前作继承下来的系统也有所变更，包括障碍物的损坏在下一回合中会恢复，而将对手封在墙边连续攻击将障碍物破坏时可令对手昏迷，还有多段能量槽的设置，加入了可使普通必杀技变为防御不能技的H·POWER等。

宿命之对决

——第三回合

吉斯又复活了！两次从高楼落下竟然仍健壮如昔，并且再次召开了"KING OF FIGHTERS"大会。

在上次的对决最后，特瑞一记多重喷泉将吉斯击飞，随后在吉斯将要落下时，特瑞拉住了他，然而，吉斯冷笑着一把打落特瑞的手，向街心落下……



简直像一场恶梦，这个人竟然又一次出现在战士们的面前，而且，比过去更加强大！他还会复活多少次呢？对特瑞和安迪而言，这次会不会是最后的一个回合呢？

后记

本文至此便结束了，但相信"饿狼"系列便如同吉斯与伯加德兄弟间的仇恨一样永远不会完结，该作品从初代至今逐渐完善，已成为格斗游戏中最著名的经典之一，今后的发展又会怎样呢？让我们这些"饿狼"FANS拭目以待吧！

你想以最快的速度通关吗？

你想对近期的精典游戏有透彻的了解吗？

那就要注意了：

《电子游戏最新指南与攻略》

即将上市！！！

定价：22 元

这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部，其形式新颖、内容丰富。本书分为两个部分：

“指南”会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

“攻略”亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

《电子游戏最新指南与攻略》着重的是实用性，不仅可弥补《'96 典藏本》和期刊的不足，而且在内容和质量上又有了长足的进步。另外，本书除配有精美的彩页外，仍将附送大幅游戏海报。

本书封面

内容提要

SCE 年度超难 A·RPG 巨作**《阿兰多拉》**完全攻略！

SEGA 公司超大作**《机动战舰》**全部人物攻略详解！

CAPCOM 近期三大格斗游戏（**《街头霸王 EX PLUS》、《街头霸王 3》、《恶魔救世主》**）完全出招！

NAMCO 皇牌 3D 经典**《铁拳 3》**出招解析！

……

除以上内容外，书中还收录有近期几乎全部著名游戏的完全攻略及热斗出招，实为一本不可多得的工具书！

百分之百的魅力值＝百分之百的满足感

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：SNK

带着狼一起出战的娜可露露，她对面的加尔福特只身一人，恶犬巴比哪去了呢？

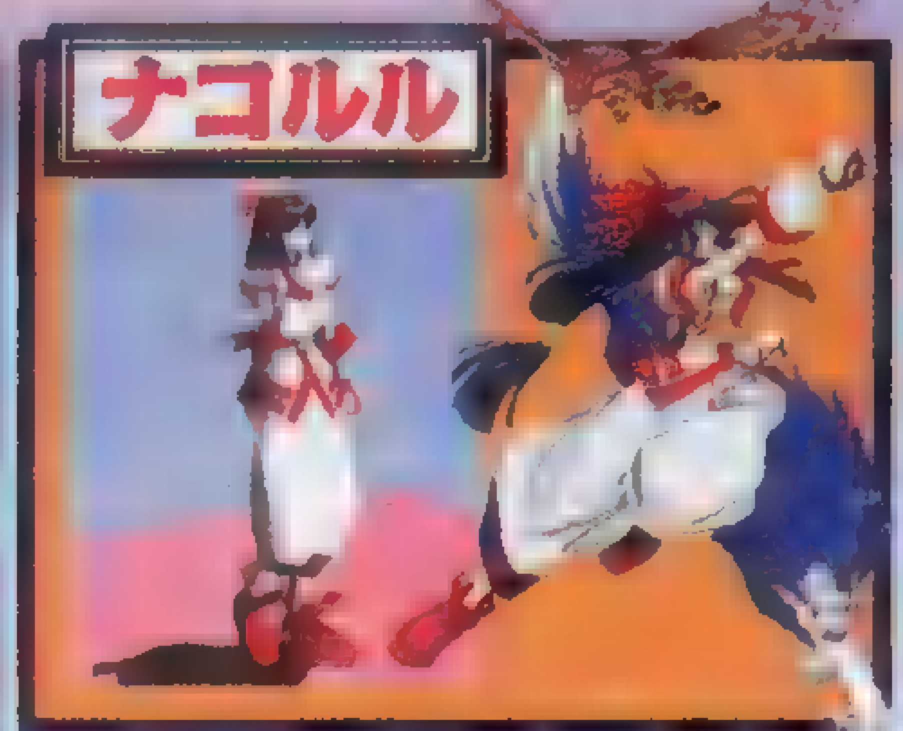
3D形式展现了战斗场面迫力十足。

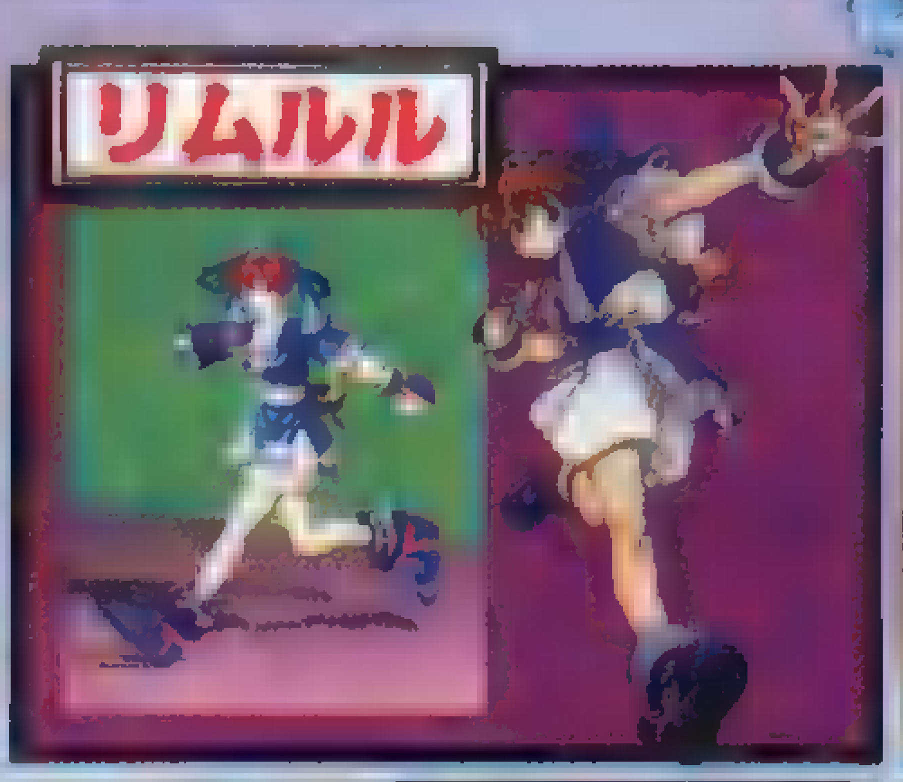
在上期的“新闻”中我们已向读者报道了关于SNK公司最新的街机基板“HYPER NEO・GEO 64”的情报，对应该基板的“侍魂64”引起了各界玩家浓厚的兴趣。过去，“侍魂”作为2D武器对战游戏有着与CAPCOM公司的“街头霸王”同样的魅力，喜爱它的玩家大有人在。此次，SNK公司将其以3D形式推出，是否还能赢得新老玩家的欢心实属难言。

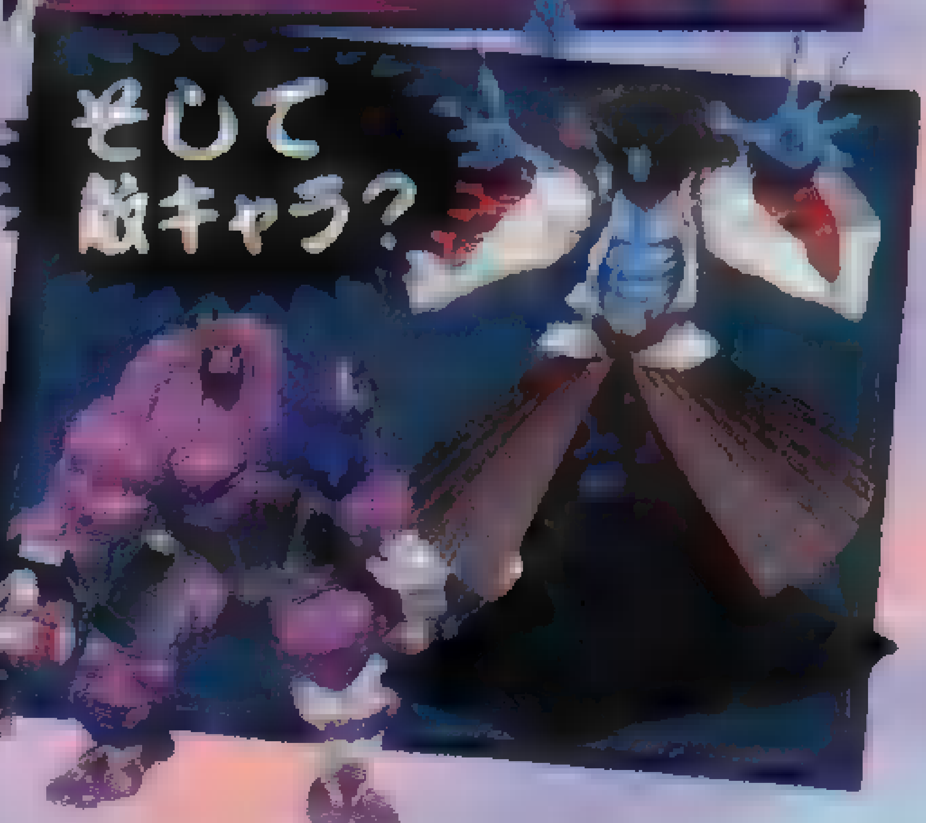
不少人正在津津有味的试玩着本作的体验版。

用POLYCON制作的霸王丸和橘右京，你看得惯吗？

从公布的画面看，背景及人物都还算细腻。本作加入了柳生磐马和色两位新角色，而霸王丸、娜可露露、莉姆露露以及牙神幻十郎等人气角色则依然健在。操作系统方面仍是八方向、四按键（防御、弱攻击、强攻击、移动），据称对战时角色可在3D舞台上自由移动，看来想要熟练掌握游戏肯定要下一番功夫才行。







グランストリーム伝紀

The Granstream Saga

在浮游大陆展开的壮阔冒险！

机种：PS 类型：ARPG 厂商：SCEI 媒体：CD-ROM

在临近末日的世界

使用全POLYGON构成美丽画面与制作严谨的动画片断相结合的幻想题材动作RPG“浮游岛传记”即将在索尼的PS主机上登场。游戏者要扮演主人公辽恩，使用古代文明的遗产“魔导器”与企图使世界毁灭的魔导帝国军作战。

本游戏的战斗是3D形态的动作型格斗，游戏者要与玩对战游戏时一样输入指令技，才能使出各种各样的必杀与魔法攻击。

一位少年

浮在空中的大陆，但眼下正面临坠落的危机。

正展开他的使命之旅程

全部画面均以POLYGON与动画所构成的次世代杰作

全POLYGON的处理使空间感很真实。

视角以斜上方为主。

游戏中的动画部分是由著名的《攻克机动队》制作组IG担当的。

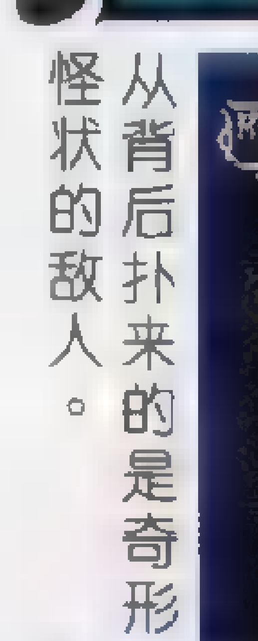
与格斗GAME相同感觉的3D战斗操作

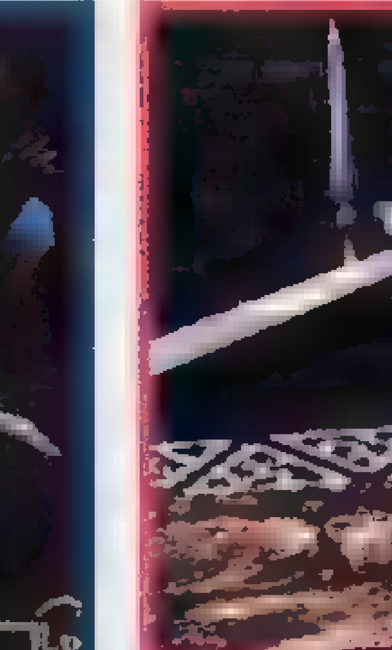
可装备的武器包括长剑、短剑、手斧许多种。

随主角所装备武器不同可使用的技巧也发生变化。

辽恩的种种对手

“浮游岛传记”中，会有战士、魔法师等人类形态及怪兽形态的敌人六十多种挡住主角的去路。这些敌人也会使用各种各样的技巧和魔法进行攻击，因此要针对不同的敌人采用不同的战术。





从背后扑来的是奇形怪状的敌人。

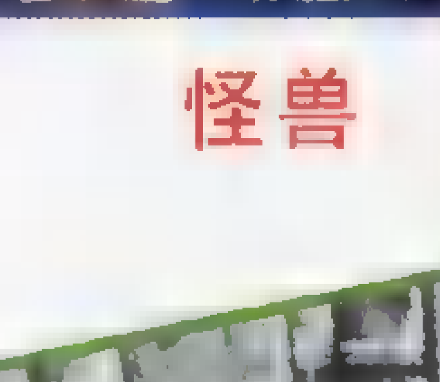
守护战士迎面扑来

守护战士是会使用光线攻击的危险敌人。

与格斗游戏一样随所按键不同斩劈方式也不一样。

要学会使用盾防御才行。

巨像是很难打的敌人



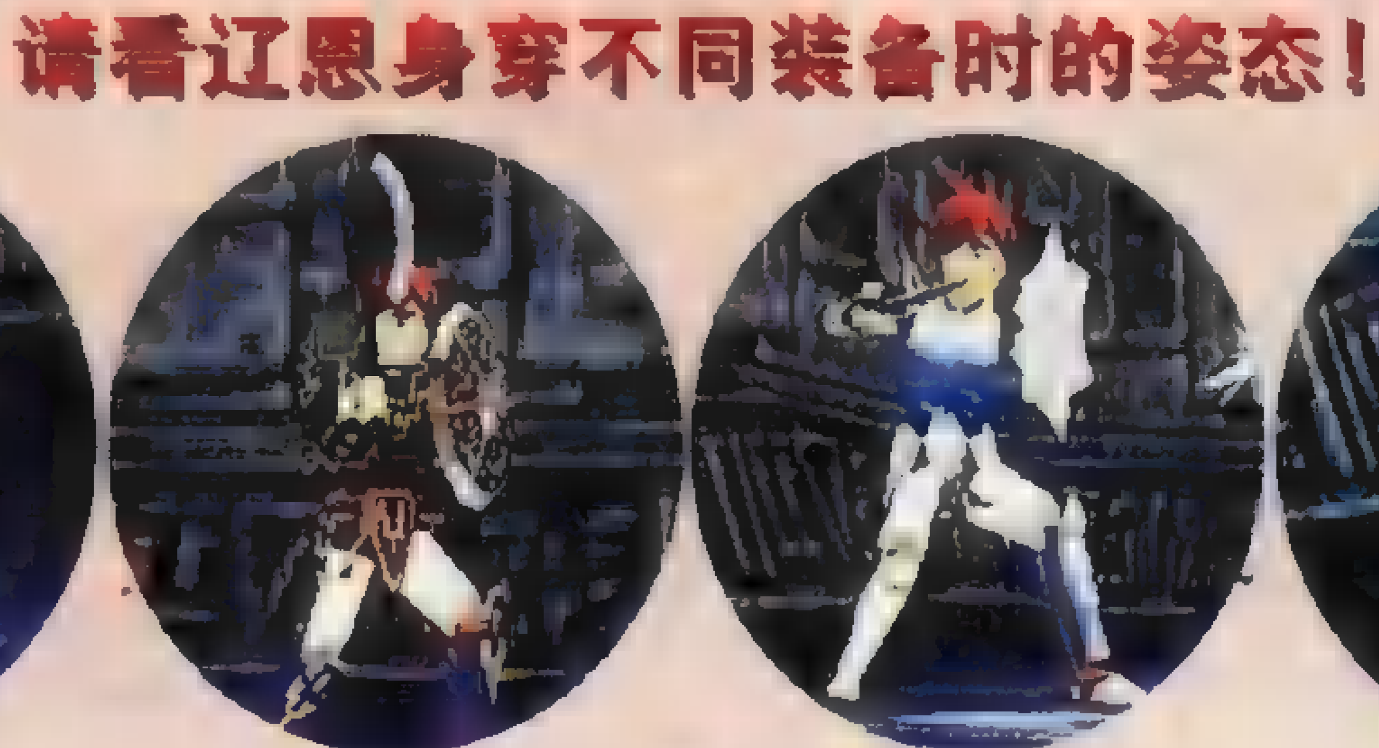
怪兽

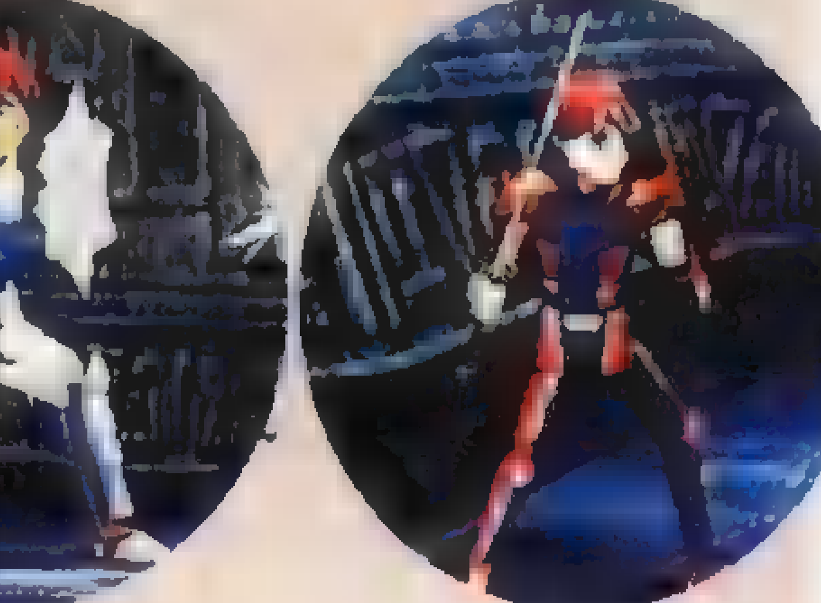
长相可怕的首脑！

魔法师

会使用各种魔法攻击。

看上去是非常难缠的对手。

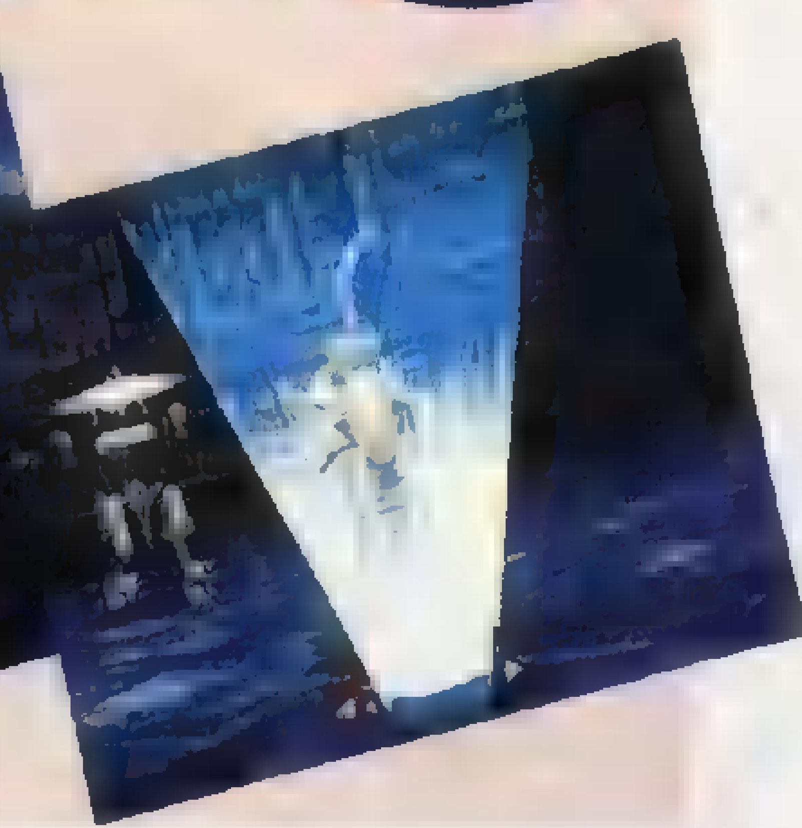




这就是魔导器的力量

请看辽恩身穿不同装备时的姿态！

在辽恩左腕上所装备的护腕，上面镶有被称作“赛普塔”的魔石。这种魔石拥有使物体复原以及帮助主角得到新必杀技的能力。

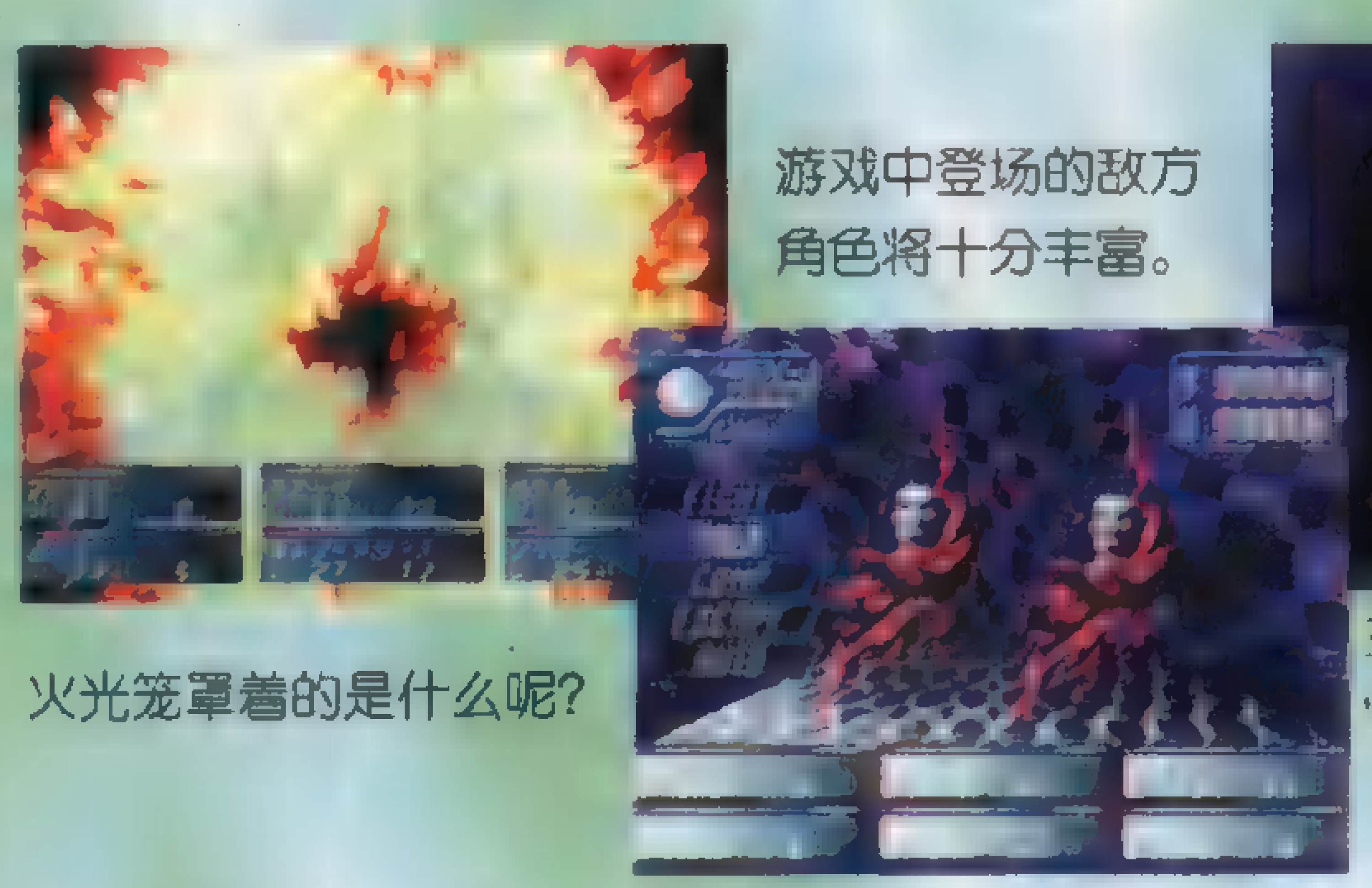


主人公

デビルサマナー
ソウルハッカーズ

恶魔召唤师

机种：SS　厂商：ATLUS
类型：RPG 媒体：CD-ROM



游戏中登场的敌方角色将十分丰富。

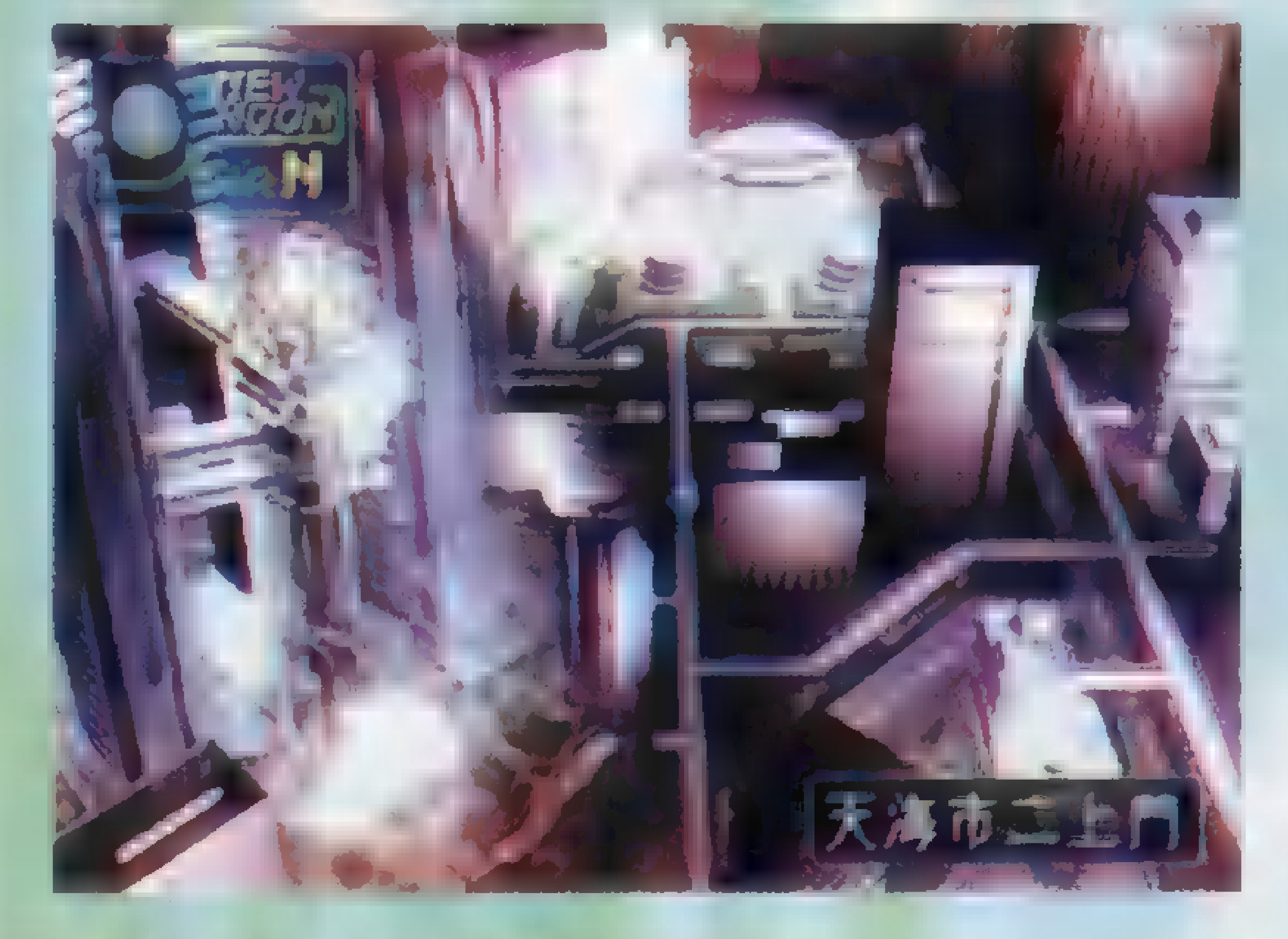
火光笼罩着的是什么呢？

主人公所持的手枪，通称"GUMP"，性能较以前有所提升。

在SS上曾大受好评的"女神转生"系列大作—《恶魔召唤师》有许多地方至今还让人回味不已，喜爱该系列的朋友一直都在期待着续作的推出，终于ATLUS公司宣布了将于97年11月在SS上发售《恶魔召唤师～SOUL HACKERS》，一场精彩绝伦的神魔大战将再度展开。

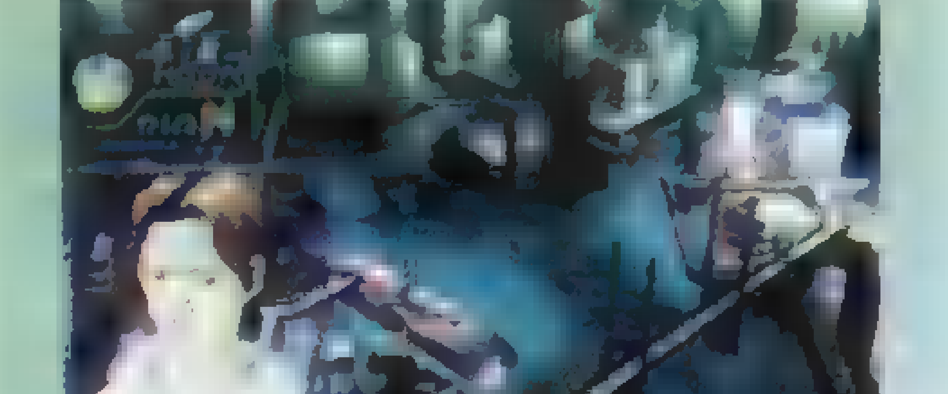
上期我们已将故事背景作过介绍，这次刊出几位主人公的肖像及部分游戏画面，让大家先领略一下那种诡异神秘的气氛。

天海市二上门，这里会有关于"天国X"的情报吗？



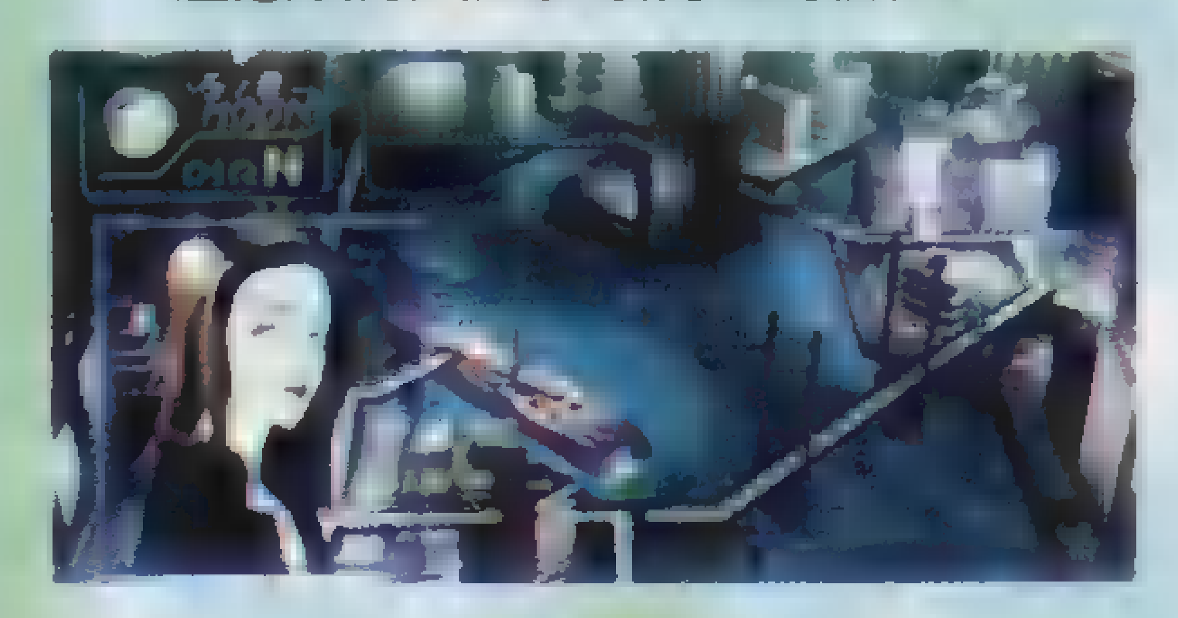
与以往一样，本作仍以现代化的都市为舞台，玩起来会有着强烈危机感。

华丽的战斗场面，炫目的雷系魔法攻击让人赞叹。



男子提到的"业魔殿"是怎样一个地方呢？

注意从行人处听取有用的情报。



是会有损害的，画面会显示还能用几下，所以若得到宝贵兵器就一定留到关键时刻再使用呀。

●大航海时代（中文版）

第三波/4M/1996

本作是日本版《大航海时代》的汉化版本，由于其二代中文也不少，且大部分内容都能被玩友们理解，所以笔者也猜不透将一代汉化究竟有何好处。游戏本身并不十分吸引人，但由于是中文的，也有人会玩吧。

●三国志（中文版）

第三波/4M/1996

至于这部游戏的最早版本何时出现，笔者也无从得知，但它曾经被移植到GB上，后来又有了GB中文版。此游戏与八位机的光荣公司的《三国志》颇为相似，不会是移植版吧？

此游戏画面很差，指令也较单一。据比较可玩性在GB版之下，甚至与FC的《霸王的大陆》也相距甚远。在零售时，改头换面，成了《三国志Ⅳ》且价格不菲，此乃挂着羊头卖狗肉，诸玩友不要上当！

●三国志Ⅲ（中文版）

第三波/16M/1995

《三国志Ⅲ》的日文版就相当不错，译成中文后可玩性稍有提高。但汉化得不很完整，有时三国英雄也会不留神吐出几句日语，这对于汉化厂商就有些不应该了，粗制滥造怎么行呢？当然笔者并未否定游戏，经典毕竟是经典。

●信长野望——武将风云录（中文版）

第三波/8M/1996

原作是光荣公司在九一年推出的日本战国时期的SLG。游戏中除战争之外，还有一些例如茶会等文化事件发生，游戏总的来说还可以。

●信长野望——霸王传

第三波/16M/1996

这部游戏即使是日本版，也会十分受欢迎。在汉化之后，喜欢日本战国时期历史游戏的朋友是否会有兴趣起再试身手呢？

ACT

●火烧赤壁

厂商不明/8M/1994

这是台湾公司对街机《三国志Ⅱ》的移植作，画面还不错，但操作性就要另说了。人物的一招一式都没有什么街机的感觉，速度也不太合适。总的来说移植度较低。

●一门英烈——杨家将

厂商不明/16M/1996

宋真宗年间，杨门尽出英杰，精忠报国，本游戏就是以此改编的ACT。游戏与《火烧赤壁》有类似之处，但不论从人物，招式，画面上说都比它强。游戏时可选择杨业、杨六郎、穆桂英和杨宗保四人，招式各有长短利弊。过版时还会有一些故事情节的图片及介绍，可以说游戏做到这种地步，已经不容易了。

TAB

●阿Q连环泡

厂商不明/16M/1994

这是一款以问答形式为主的游戏，题目的范围很广，有的题也很偏，只有靠蒙。

当四人竞争时，将以抢答形式决出胜负，大家都在努力思考，真有点"紧张感大满贯"的感觉。

●超级大富翁

厂商不明/24M/1996

哈！又是一班竞争的家伙们，究竟谁能成为当之无愧的富翁呢？六个个性鲜明的人物可供选择，其中竟有老各尚！阿弥陀佛，善哉，善哉！难道和尚成为富翁的手段是化缘？

本游戏新增的玩法是在一开始就随机确定各人物的出发点和目的地，行走的路线再不是不可决定的了，还有各种丰富的产业，给对手制造麻烦的卡片和形形色色的突发事件……这一切组成了MD上的《超级大富翁》。

啊，大概到目前为止几乎所有的MD中文游戏都在这里了。另外，笔者还在某广告上获悉有《光明力量Ⅱ——古代的封印》和《梦幻模拟战Ⅱ》的全中文版出售，但至今并未亲见，但愿是确有其事。

大家都看到了，到目前为止，出版的那么多全中文MD游戏中，有不少是汉化版。但一味汉化一些日文游戏，总是有个尽头的，再说那些日文游戏并非个个经典。汉化只是一种刺激和促进我国游戏开发的手段，不是目的。希望更多，更好的全中文MD游戏能被我国特别是国内地区的游戏厂商制作出来。

编后语

正如本文作者在文章开头所说的，由于次世代主机的迅猛发展，十六位机受关注的程度已然降低，杂志的重点也逐渐向次世代偏移，但通过这篇文章我们不难看出十六位机仍有着生命力。我们刊登本文的目的不仅在于让读者了解中文游戏的发展现状，更重要是想探讨一下究竟如何我们才能创造出真正属于自己的游戏。

特别报道

世嘉土星是否能在国内市场大放光芒

自四通国际贸易公司涉足游戏行业，全面代理世嘉产品的国内销售以来，至今已经有半年多的时间了。在这段时期里，四通国贸一方面竭尽全力开拓市场，树立游戏机销售商的全新形象；另一方面与世嘉公司继续探讨和协调，通过这段时间的合作与交流，使世嘉公司更清楚国内市场的现状。经过长时间的不懈努力，使双方对国内市场的认识较明确地统一起来，共同携手致力于加大合作力度，扩展合作领域，制订更有针对性的计划，逐步建立更完整的市场体系。

在四通未涉足游戏市场之前的状况我们大家应该是非常熟悉的，土星机的零售价格一直是在2000元以上徘徊，从来没有低于这个界限。而那时的实际价格呢？可以肯定地说，跟现在的价格应该是一样的。因为土星的零售价降到现在的20000日元并稳定在这个水平已经很长时间了。当四通刚一开始代理主机的销售工作，广州那边的水货批发价一下子降到了1500元以下，零售价跌破1700元，现在的水货更是1600元就有卖了。由此可以看出，以前的价格有多大的水份，水货商真的可以叫做暴利经营了。不只是这样，水货商不仅从价格上坑害消费者，更从货物品质上欺骗消费者。他们经营着很多假冒，伪劣的土星周边产品，这些假货的质量非常低劣，不但使用寿命很短，而且经常给土星主机造成不可挽回的损害。使用假记忆卡、RAM卡而烧坏主机的事，时常发生。这些假货与真品十分相像，让消费者根本无从分辨，上当受骗的事时有发生。当购买的主机发生故障的时候，游戏迷们就更是一筹莫展。因为所有的游戏机专卖店没有一个肯提供保修服务，连维修都经常无法正常运行。正版盘就更不用说了，在国内根本很少见到。有许多游戏值得买正版盘来收藏，但不是价格非常昂贵，只能望而兴叹，就是费尽力气也找不到正版。

看看现在北京市场的状况，就能了解四通对开拓市场尽了多大的努力了。在四通的倡导下，北京的几家大型游戏专卖店都加入了四通的市场网络。他们的主机及周边产品价格统一，所经营的原装配件及主机都有四通公司的明显的防伪标记，与以前的那种鱼龙混杂的状况有了截然不同的分别。由于四通公司提供保修服务，所以每个店现在都能给顾客开一张本店的销售单据，承担保修的责任，和以前水货商的那种蒙骗推托形成了鲜明的对比。还要告诉大家一个好消息。在四通公司的努力下，全国第一家土星机维修中心就要在北京开业了，这是四通建立全国范围内完整的售后服务体系的第一步，随着今后业务的开展，四通还将在国内建立数个维修中心以保证消费者的正当权益。

四通正在大力开拓市场，凭着其正式代理商的优势，相信前景是非常乐观的。

世嘉今年的战略重点从国内及欧美市场转向了亚洲市场。这次转移可以说是受到了四通国贸的影响，坚定了他们的信心。也可以说是在大形势下的必然结果。世嘉的土星在欧美市场与索尼的PS竞争时被打得一败涂地，亏损100多亿元。要想重振昔日雄风，只有占稳自己的根据地——亚洲这块市场了。世嘉公司对与四通合作寄予了相当大的希望。因为在当今世界中，中国是经济最有活力、发展最快速，也是人口最多的独一无二的大市场。在这样的前提下，世嘉加强了与四通的合作。他们主动降低了软硬件的配比，使硬件与软件的比例达到了现在的1：4，即每销售一台主机，附带四张软件。并且降低了软件的价格，使新发售的软件能够以比日本本土低得多的价格出售。而发售超过三个月的软件进一步调整价格，尽力做到让国内的消费者可以接受的地步。这对于广大消费者来说是一个天大的喜讯。更重要的一点是，世嘉公司承诺提供完整的技术资料和相应数量的配件，这就为四通公司展开更好的售后服务工作提供了坚强的后盾。这样一来，那些苦于手中的土星无法维修的电玩迷们就会喜笑颜开了。同时针对国内市场水货的来源，世嘉公司决定调整日本本土的销售策略。不再严格要求日本国内代理必须完成一定的主机销售量，而把精力集中在软件的销售上，这就让水货商的货源有了一定的紧张。因为日本的代理商没有了硬件销量的压力，而硬件本体并没有什么利润，他们就不会进很多货，就算有货也不会像以前为了完成销售任务那样在一定时间忍痛抛售。这样水货无论从价格上，数量上都难以保持稳定，对代理的威胁就减小了很多。这种状况和以前的世嘉公司每日上班前所有部长级以上的干部都要集中在总公司内振臂高呼：「一定要达到(销售)某某万台(的目标)」的情景相比已经有了天壤之别，看得出世嘉为进入中国市场也尽了很大的努力。

通过四通的努力工作和世嘉公司的种种真心诚意的让步，确立了展开更大规模行动的基础，在全国进一步行动的时机已经成熟。所以四通集团的董事长沈国均先生与四通国际贸易有限公司的董事长宋敬文先生，副总经理吴雷先生应世嘉公司的邀请于7月下旬对日本世嘉公司进行了访问。此次访问沈董一行受到了世嘉公司的热情招待。沈董一行对世嘉总公司进行了拜访，对世嘉在东京开设的大型娱乐设施——主题乐园进行了考察。同时，与世嘉AM部负责人小形，董事中西信夫等世嘉高层行政人员举行洽谈，签订了正式协议并就双方进一步扩展合作范围的各项事宜进行了探讨。会谈涉及到的内容十分广泛，包括世嘉的其他产品，如数字像机、打印机、Pico机、系列玩具等。对于这次访问，日本的多家报纸进行了报道，其中影响最大的是『经济新闻』以及游戏专业杂志『游戏通讯』等。基于双方诚挚友好的合作，相信这个项目一定能蓬蓬勃勃、一帆风顺的发展下去。

本刊记者

四通国际贸易有限公司

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD

尊敬的世嘉土星用户：

您好！

我公司现已正式取得日本世嘉公司的代理权，在中国境内合法销售世嘉机主体、软件、周边设备以及其它世嘉产品，在此对您来电来函询问此事，表示衷心感谢。

我公司现在土星机主机的邮购价格为 2280 元(一台主机+四片价格为 195 元的原版软件)，主机配置为"手柄一只，AV 缆线一根，锂电池一枚，中文说明书、保修卡各一份。

邮购价目表

名称	价格	名称	价格	名称	价格
手柄	190 元	电影卡	1180 元	台式手柄	330 元
光线枪	340 元	记忆卡	325 元	六分插	290 元
遥控手柄	385 元	方向盘	485 元		
机动战舰	390 元	露娜(MPEG)	498 元	BULK SLASH	390 元
樱花大战	195 元	WILLY WONBAT	390 元	SIDE POCKET 3	390 元
快打刑事	195 元	紫炎龙	390 元	东京番外地	255 元
豪血寺一族	520 元	春风战队	390 元	MR BONES	390 元
STAKE WINNER	390 元	罗媚斗	390 元	古传降灵术	390 元
BREAK POINT	465 元	97 世界杯	390 元	月影摇篮	465 元
恶神传	390 元	DA.I.SV.KI	465 元	魔幻部队 3	390 元
VR 战警 2	198 元	SKULL FANG	390 元	电脑天使	390 元
KING THE SPIRIT	390 元	SONIC JAM	208 元	怪盗	465 元
VR 对格斗之蛇	198 元	真说武士道烈传	465 元	猫侦探	390 元
DIGITAL ANGLE	390 元	梦幻模拟战 4	390 元	爆烈格斗史	390 元
紧张小子	538 元	幽灵	669 元	TERRA CRESTA	465 元

以上价格均不含邮费，如您需邮购，请在汇款时附上邮费，主机一台加 100 元，附件一个加 50 元，软件每片加 15 元。另外由于新软件发售期可能有变动，请您与我们电话联系确认后再汇款购买新软件，谢谢您的合作。

我公司将于本月与日本同期发售期待度极高的对战格斗游戏《东京番外地》，现正接收预订，该游戏为双 CD 版，预定价格为 218 元。另外，我公司与日本同期发售的极受欢迎的世嘉经典游戏——SONIC JAM 已经开始销售，这是首次发行的中文说明原装正版游戏，价格为 198 元，欢迎您购买收藏。

地址：北京海淀大街 2 号四通大厦 507 室　邮编：100080　电话：010－62610156　联系人：刘剑

湖南地区代理商

湖南长沙益[illegible]工业贸易有限责任公司湖南[illegible]游戏中心

地址：湖南长沙市蔡锷北路 113 号　邮编：410005

电话：(0731)4427424

联系人：严小姐

郑州地区代理商

河南美佳实业发展有限公司

地址：郑州市经三路一号(付五号)

电话：(0371)5951410　邮编：450003

联系人：王先生

西北地区代理商

西安市华诺公司

地址：西安市西四路 5 号付 2 号　邮编：710004

电话：(029)7423276

联系人：赵小姐

云南地区代理商：

昆明[illegible]财电子有限责任公司昆明强力[illegible]

地址：昆明市北京路 503－504　邮编：650031

电话：(0871)3120705

联系人：陈先生

以上商家，已取得我公司的正式授权，负责我公司所代理之 SEGA SATURN 产品各地区市场拓展业务，希望以上各地区未取得正式授权的土星产品销售商们尽快与当地的地区代理商联系，以便早以得合法的销售授权。

我公司代理之日本 SEGA SATURN 产品保证原装进口、主机、配件均有明显防伪标记，同时主机配有中文说明书及中文保修卡，特提醒广大消费者注意。

邮购信息

暑期的礼物　爱心的奉献

紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏，共收录攻略30篇，并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍，文字流畅，简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评，许多城市已然脱销。本编辑部现调来少量存货，望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室！

此外，在这暑期到来之际为了能令广大玩家在假期内能轻松愉快的攻关，编辑部特决定对所有在此期间汇款邮购的朋友免收邮费，也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。

存货不多，欲购从速！切勿乱汇款，以免造成不必要的损失。

好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》即将上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到*1996*年*7*月至*12*月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了*96*年本杂志的所有内容，大*16*开本，*480*页。封面封底经过重新设计，非常精美。

每本 **28** 元

物超所值　永久珍藏

敬请各界读者留意

《现代电子技术》*97*年第*1*、*2*、*3*、*4*、*7*期已无存货，如已将款项汇出，可与北京电脑工作室联系作适当调换。请未能购买到这几期杂志的读者不要着急，这并不会影响你最后参加“集刊标 中大奖”的活动，编辑部将会采取有效的措施，各位只要注意杂志上的广告便可以了。

*96*年*7*至*12*期以及*97*年*5*、*6*、*8*期杂志尚有少量存货，如欲购买，请汇款至北京电脑工作室。

你买了没有！不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标　中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行“集刊标、中大奖”的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1－12月的所有标刊，并按要求（具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明）寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名　　多媒体586电脑

一等奖：一名　　多媒体486电脑

二等奖：三名　　世嘉土星或索尼PS

三等奖：五名　　超级任天堂16位机

参予奖：一百名　原版电脑光盘1张（套）

幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送！好运在等待着你！

秘技无限 · 秘技无限 · 秘技无限

秘技无限
续再续！

自本刊推出《秘技宝典 · 续》一书以来，不断收到各界玩友的来信及来电，其中有不少反映虽然该书对次世代游戏秘技已有了较为全面和详尽的介绍，但对于其他机种却未能收录在内，所以不免有美中不足之嫌。为了弥补这一遗憾，本编辑部将推出一本囊括 PS、SS 外各机种秘技的书籍！该书旨在弥补《秘技宝典 · 续》的不足，书中除秘技（包括 97 年最新游戏的秘技）外，还有多种精采的内容。请诸位玩友放心，该书的目的主要是为了酬谢大家对本刊的支持与帮助，虽容量超大，但价格将极为低廉，相信能令所有读者满意！

该书预计于年内推出，敬请留意！

《秘技宝典 · 续》

该书是北京电脑工作室与“名品消费”杂志社合作期间于 96 年底编辑完成的，可以说是《'96 典藏本》的姐妹篇。

次世代主机已经是现在游戏机发展的主流，向这个方向过渡势在必然，而《秘技宝典 · 续》一书正是顺应这一潮流，为广大玩家迈入一个崭新的游戏时代提供可靠的向导。本书中收录了 PS、SS 两大次世代主机自推出以来至 96 年底的全部游戏，既有简洁明了的介绍又有方便实用的秘技，既可作为游戏目录以便查阅，也可作为攻关时的左膀右臂，高水平的玩家不可不备。

《秘技宝典 · 续》版式设计新颖，封面华丽，并在国内电玩书籍中首开先河，创造性的采用了“束腰”，可与任何典藏书籍相媲美。有意购买者请与北京电脑工作室联系，免收邮费。

咨询电话：62045118 转 02　　**定价：18.80 元**

邮购地址：北京市海淀区花园东路 8 号中区 1 号楼 262 室（48 分箱）北京电脑工作室收

暑假好去处

贵阳华睿游戏专营店

本店热忱为广大玩友提供各种游戏机及周边设备，批零兼营，专业维修各种游戏机，承接各种次世代机改街机业务。

地址：贵州省贵阳市瑞金南路 124 号附 14 号（省工会对面）
电话：(0851)5861147
联系人：陈小姐、卜小姐
改街机：李先生
电话：(0)1398500963
(0851)5934066
地址：贵州省贵阳市观水路 138 号
贵阳南明河滨电子开发部

闯关族

四通公司指定世嘉土星机经销商

经营批发次世代机及其周边设备，价格低且品种齐全，游戏节目多而快捷。欢迎来电来函免费索取资料。

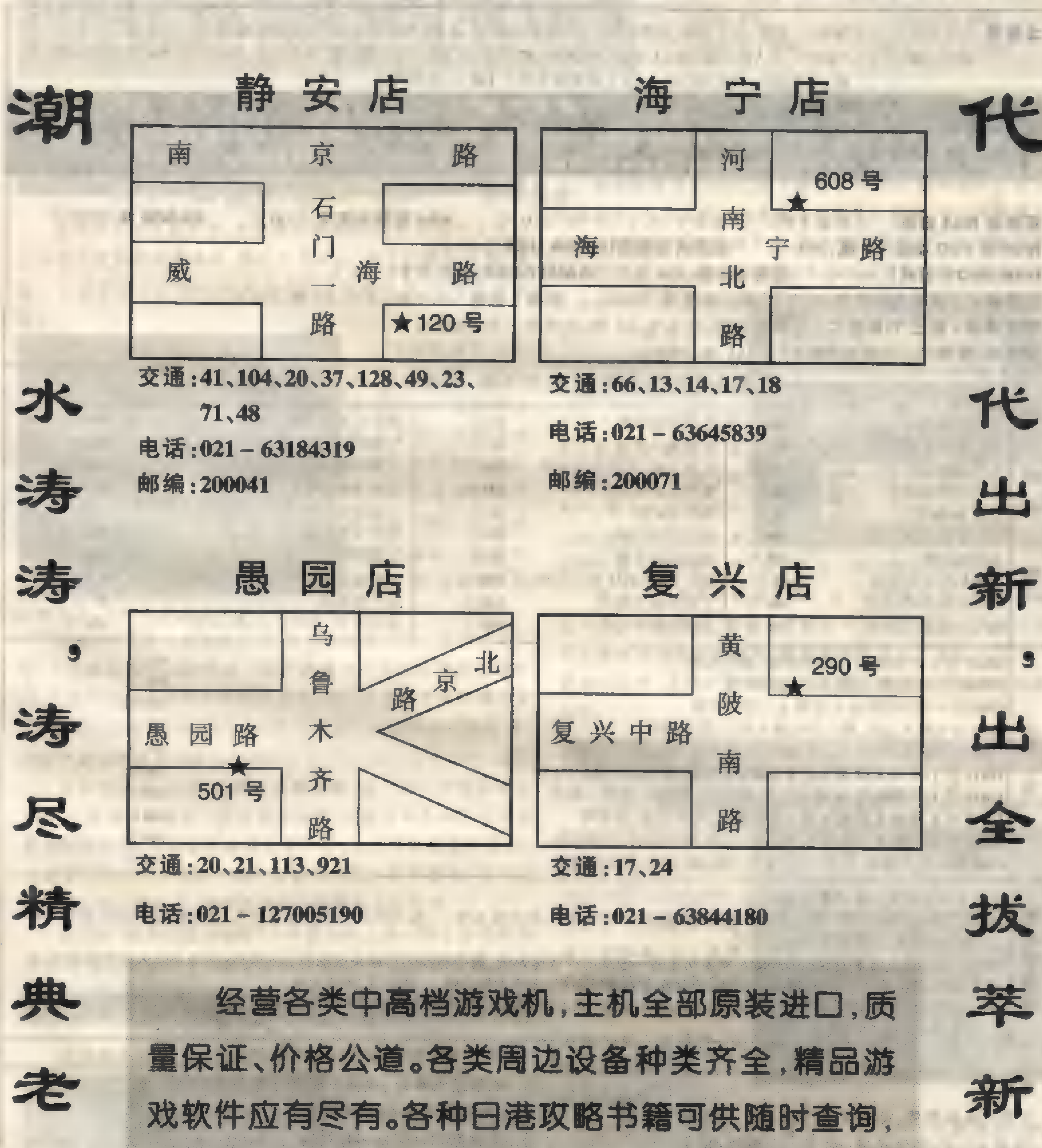
在省内征求连锁合作伙伴，有意者请联系。

邮购 GB 机 340 元，卡 85 元 ~ 160 元
地址：郑州市经三路 1 号附 5 号
邮编：450003　电话：(0371)5951410
联系人：王先生

连锁店

洛阳市新亚洲商场二楼东厅**“天天向上游戏专营店”**
电话：0379 - 3914298　(0)1393793935
联系人：海先生
郑州市兴华北街 2 号附 40 号“兴华电玩店”
电话：8986666 - 10445　联系人：郭小姐

潮代电玩专卖店



经营各类中高档游戏机，主机全部原装进口，质量保证、价格公道。各类周边设备种类齐全，精品游戏软件应有尽有。各种日港攻略书籍可供随时查询，另外，我们特设二手收购、以旧换新、代购代销，以及高档机种的养护维修业务，欢迎各地顾客邮购（各店均有邮购业务）。

FINAL FANTASY TACTICS

最终幻想战略版

完全攻略篇

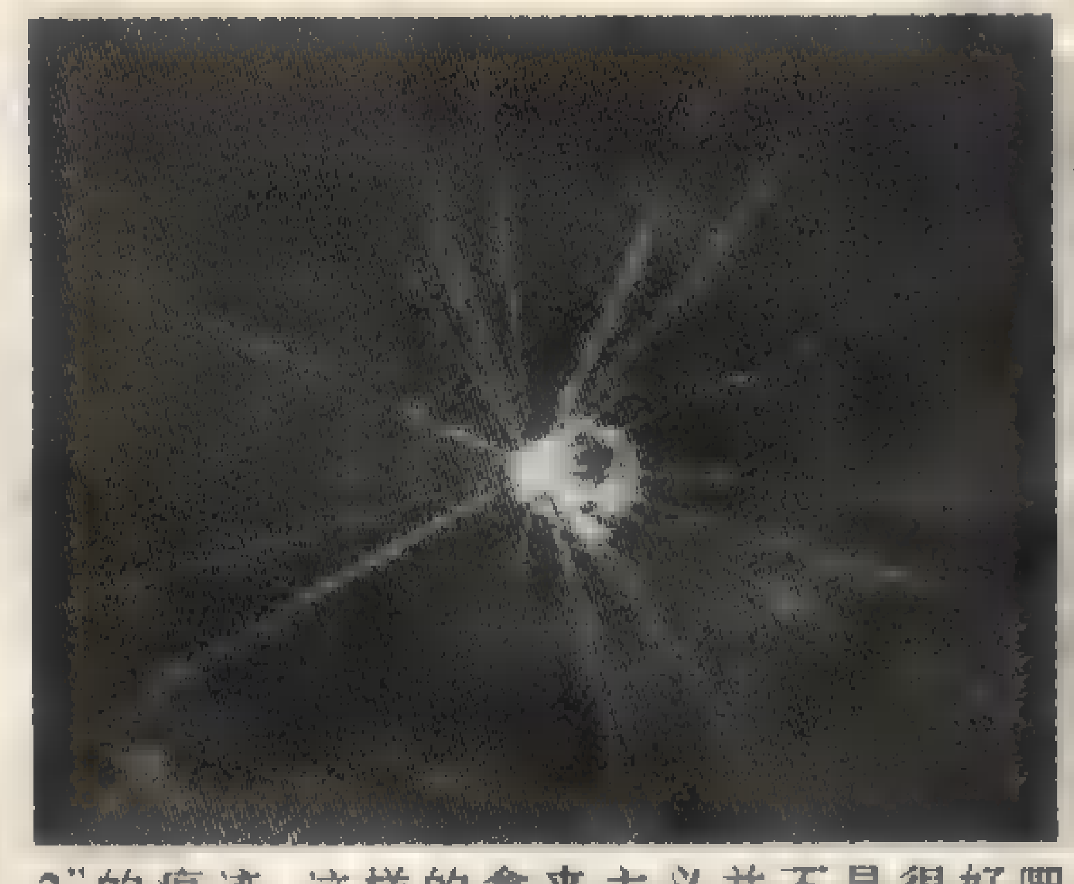
责编/DRAGON （下） 协力/BLUE&E.T

机种:PS 厂商:SQUARE
类型:S·RPG 媒体:CD－ROM

由“最终幻想战略版”所想到的

关于“最终幻想战略版”

期待许久许久的大作。在此游戏发售前，由日本游戏业界公开的部分资料和画面来看，满以为此次的“最终幻想战略版”将是一款精彩绝伦的SLG，可是当我们拿到游戏后，不免有些失望。



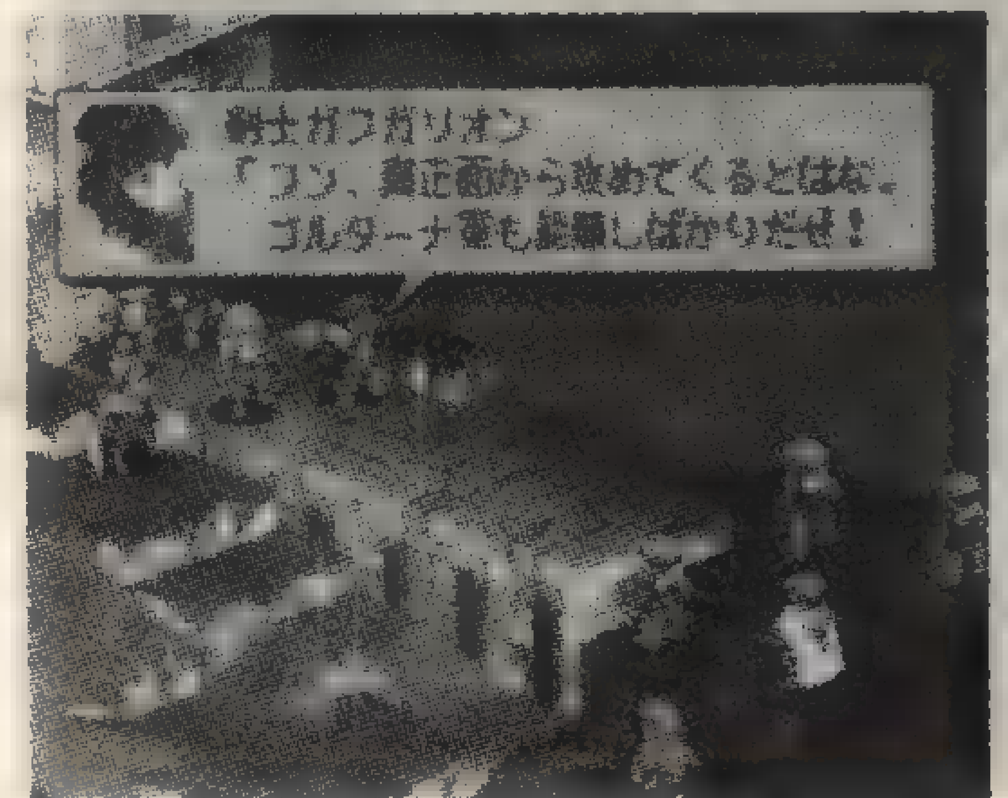
当初在超级任天堂上，QUEST推出的经典大作——皇家骑士团2，曾经让我们体会到什么是优秀的SLG。而此次由著名的史克威尔公司推出的“最终幻想战略版”，确有明显的抄袭“皇家骑士团2”的痕迹，这样的拿来主义并不是很好吧！

此回的“最终幻想战略版”只是在画面和音乐上制作水平不错，不过本作的唯一结尾这一设计的确令广大SLG迷们大跌眼镜。在整个的游戏流程中出现的选项，满以为能够左右剧情的发展，按照自己的选择而进行，可是无论怎样去选择不同的选项，其整个游戏的流程都没有任何的变化。而且在这部作品中，还设计了许多的秘宝、秘境，从游戏后期来看，这一设计仿佛是画蛇添足，对游戏的攻略起不到任何的帮助。在秘宝中寻得的古代著名兵器和防具，均只能在画面上看一看，却不可以装备和使用。而最令人可气的是游戏中设计可以寻找到的许多秘境，也只能在画面上看一看而已，要想去那里冒险却是不可能的。

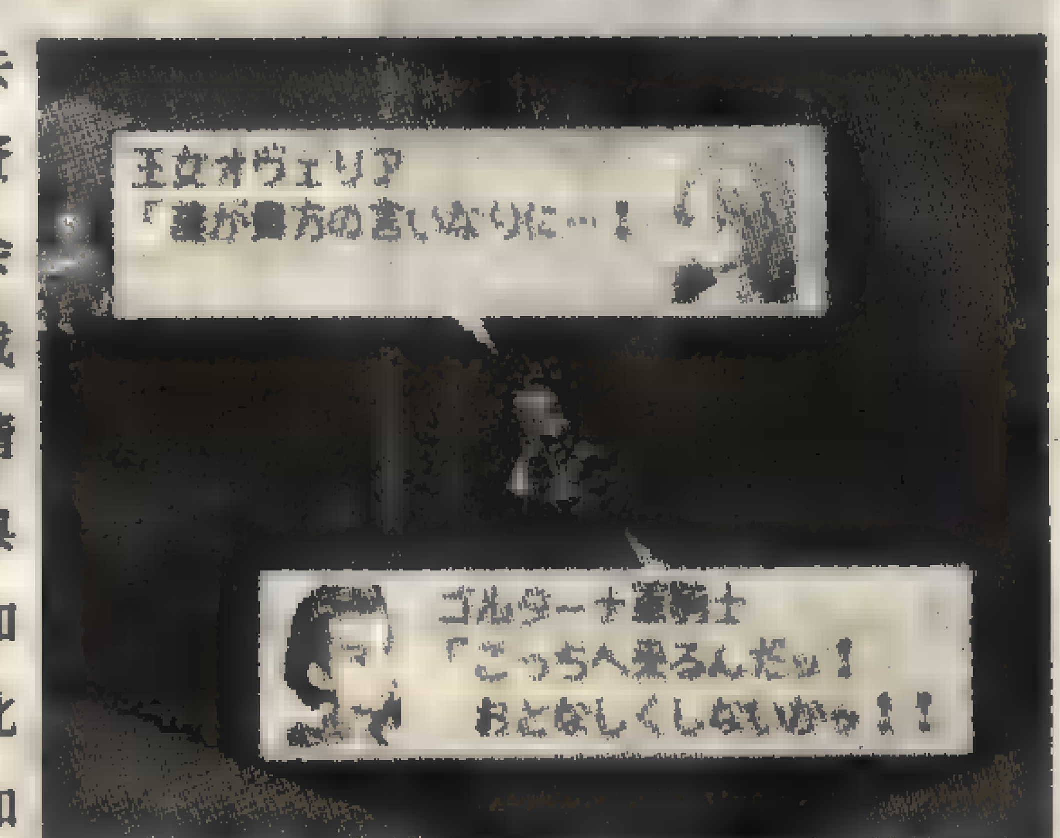
此回的“最终幻想战略版”并不能称得上是一部十分优秀的作品，看来只能期待史克威尔的SLG经典——前线任务2。

关于史克威尔

在此期杂志中，占攻略重头戏的是两款史克威尔的作品。当初一向是以出产精品而著称的史克威尔在今年的暑期可以说是令广大玩者大为失望。“浪漫沙加”和此次的“最终幻想战略版”让人无法相信是由史克威尔公司所制作的。



在超级任天堂时代，以3款著名的RPG系列闻名于业界的史克威尔，在次世代上的表现并不是那么理想，今年年初的太空战士7曾经被业界炒得火热，但是凭心而论这一款作品是无法与太空战士4、5、6相比的。（如果你是一个从次世代才开始真正接触游戏的话，请你去询问一下那些真正资深的电玩迷们，他们会告诉你当初的太空战士4、5、6是何等的精彩）暑期发卖的经典RPG系列——浪漫沙加系列，就本人的观点此次的浪漫沙加是沙加系列中最不理想的一作，相信不少人跟我报有同样的观点。



作为一个优秀的软件制作厂商，看其在次世代上的作品都觉得并不十分理想。虽然史克威尔可以作出次世代上最好的画面效果和极佳的音乐效果，但是他好象丢失了RPG作品中一些重要的东西。希望史克威尔在下一作上能够再现其高超的制作水平。

关于次世代游戏

接触次世代游戏机已经几年的光景了，但是总是觉得次世代上的游戏仿佛缺了那么一点东西，可能是自己的感觉造成的吧。但是次世代的游戏普遍比较容易，这一点是不容置疑的。大多数的作品都只重视画面和音效没有一点难度，这可能是这几年游戏发展的趋势吧。

曾经在超级任天堂鼎盛时代，各软件公司制作的RPG和SLG虽然也是水平不同，但是可以看出几乎每部作品都注入了制作者的心血，而且那时的作品最重视的是故事和情节，以“勇者斗恶龙5”为例，虽然画面很差但是曲折而优秀的故事情节使这部作品成为不朽的RPG作品之一。而现在的次世代游戏，总是让人觉得制作商们把绝大多数精力都放在了画面和音乐方面，而忽略了最重要的部分。

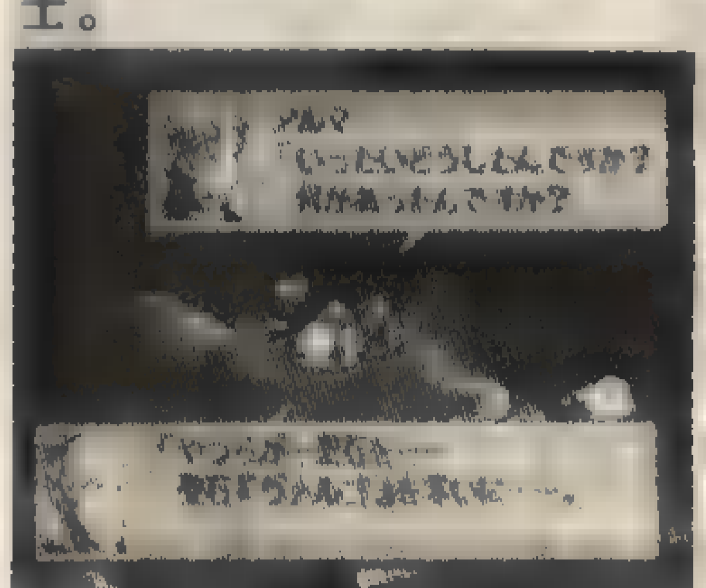
关联故事情节

狮子战争正式开始人民陷入水深火热之中。

ゴルターナ公因为大臣グルワンス对其不满，便把グルワンス杀死，又立另一位王子继承王位。由此引来其他公国的不满，王国军事实力较强的ガリオンヌ国开■与南天骑士团作战。

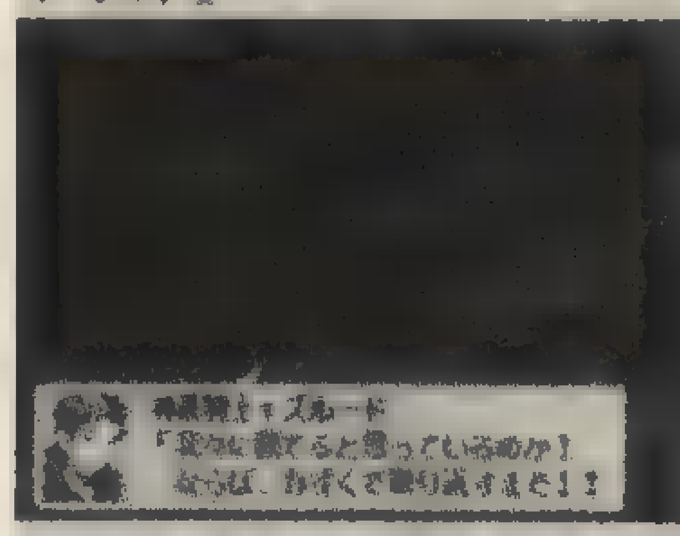
占星术士的言辞非常幽默逗人发笑。

主角一行人去寻找导致战争爆发的■后指使者，在经过炭矿都市时遇到了占星术士，他因不小心误入盗贼团基地惹来麻烦，主角前去解救被盗贼们围困的占星术士。



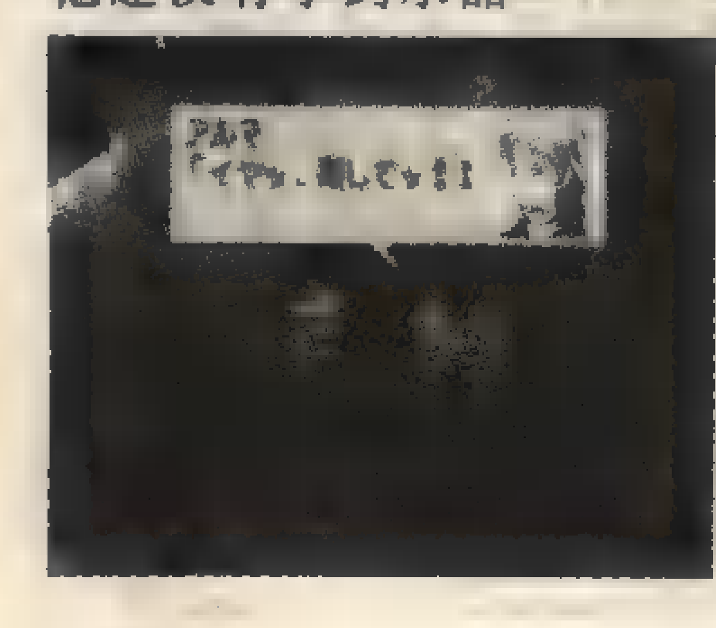
修道院被敌人袭击受神加护的水晶很可能被敌人得到。

赶来取水晶的主角和他的妹妹还是晚了一步，神殿骑士团已经攻入修道院地下书库内部去抢夺水晶。主角不得不先把自己的水晶交给妹妹保管，然后带队杀入地下书库。



地下二层中唯一的神殿骑士竟出言不逊击怒了主角一行人。

神殿骑士扬言只要他能够拿到藏在此修道院中的水晶，他将拥有极大的力量。并不把主角一行人放在眼里的他，好像知道如何使用由神加护的水晶似的。不过毕竟他还没有拿到水晶……



在修道院地下书库一层等待主角归来的妹妹被赶来增援的敌人抓走了。

第三章　伪善者

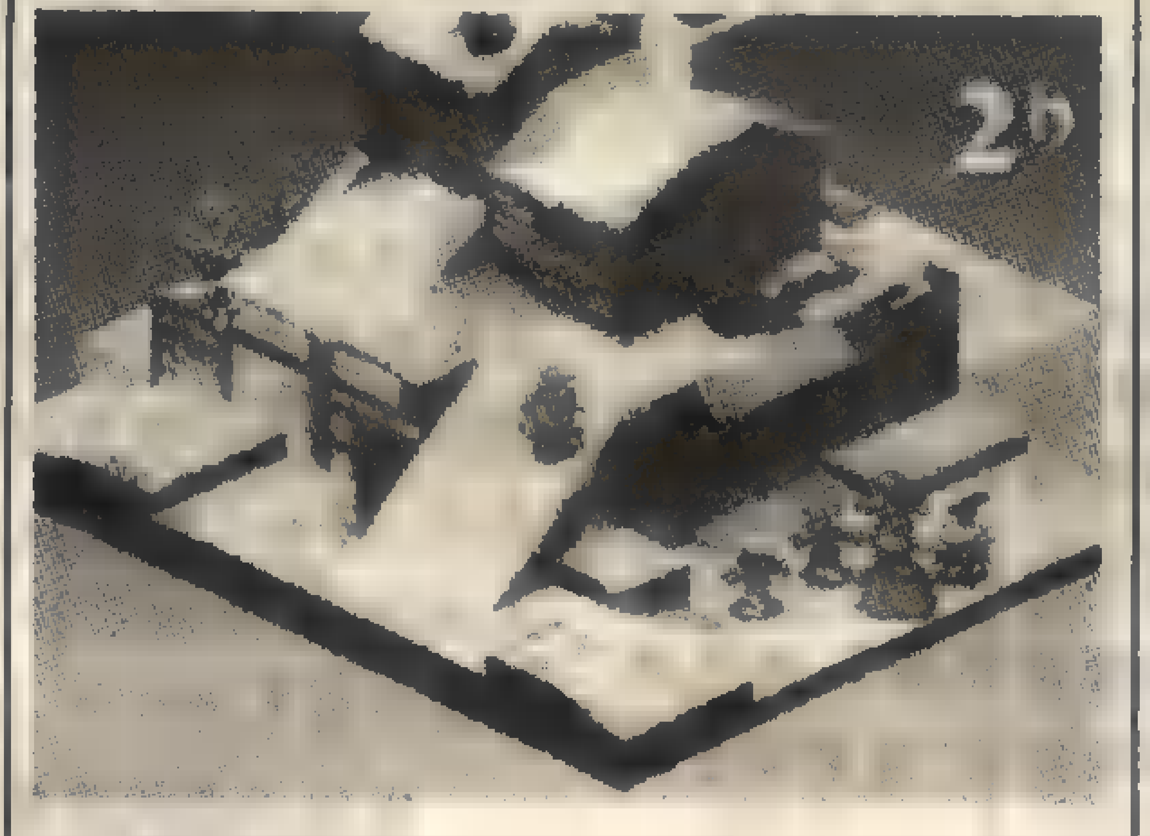
炭矿都市ゴルランド

敌人：
话术士×1
盗贼×4
道具士×2

胜利条件：救助オーラン
难易度：☆☆

此仗是解救误闯入盗贼基地的占星术士オーラン。如果此人被击倒，则立刻结束游戏，所以一定要提高我方队员的速度。

建议将部队分成两个部分，一支较弱的去帮助占星术士，使其不会■敌人击毙。另一支队伍可以去分别消灭敌人的盗贼，在战斗中要小心盗贼的各项令人头痛的特技。



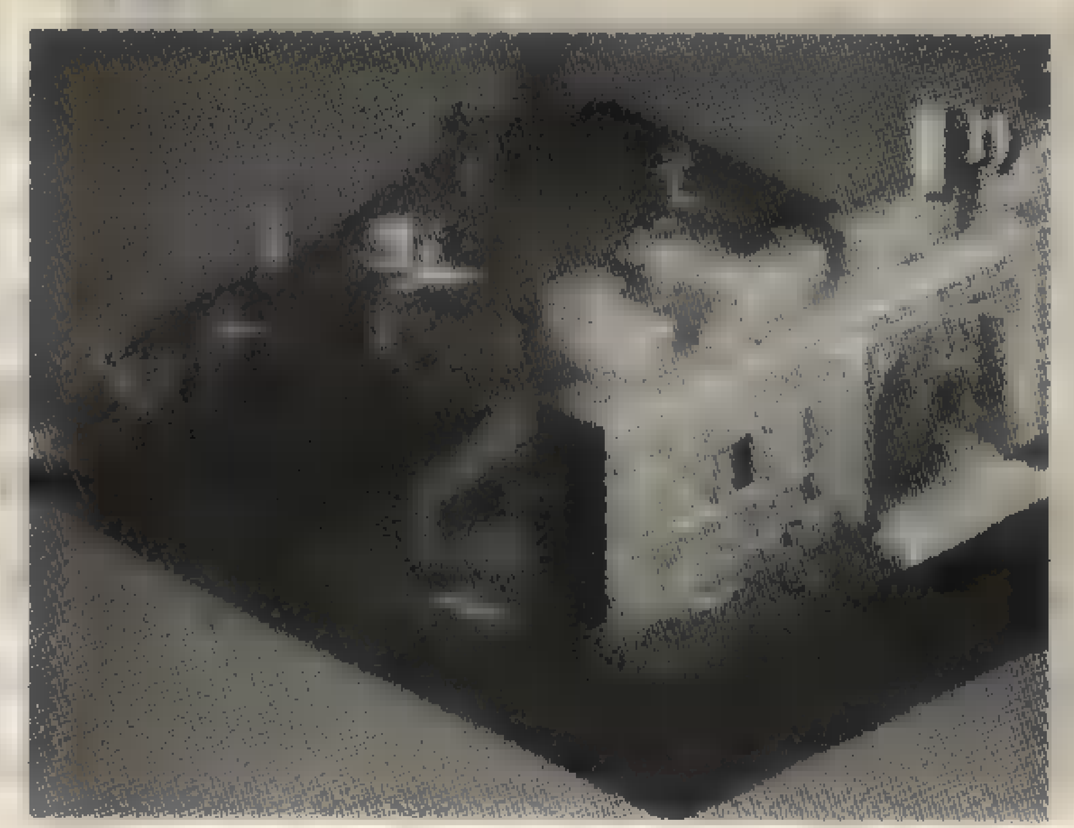
ルゴリア城裏门

敌人：
骑士×3
武术家×2
ザルモウ×1

胜利条件：ザルモウ倒
难易度：☆☆

在城中与妹妹相会，正■带她去修道院取"黄道十二水晶"中的一颗，在内城门口遇到了异端审判官ザルモゥ，他■以涉嫌杀害枢机卿而逮捕主角。

此关地形虽然对我军十分不利，但是经过前两章的修练，这种"纸老虎"根本不堪一击。只■在敌人还未接近之前，利用时魔道士的"加速"便可让部队提前进入有利的阵地。



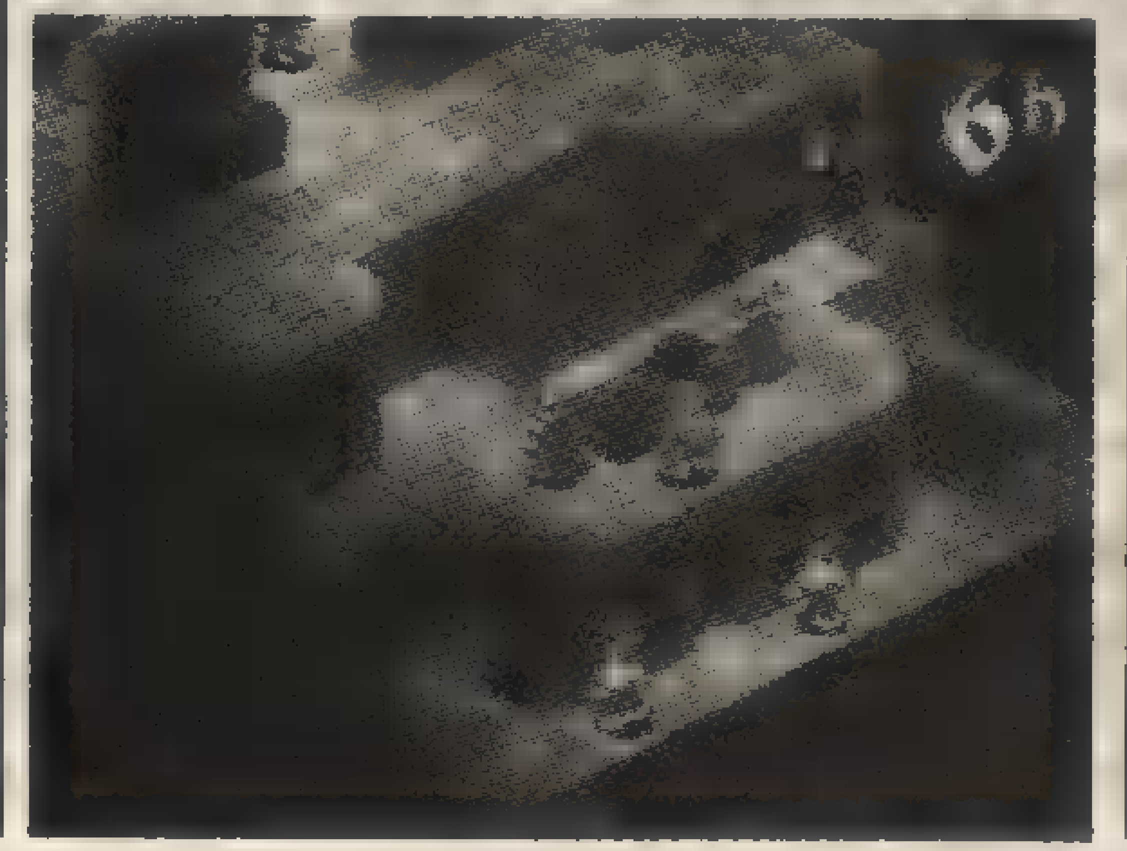
地下书库地下二阶

敌人：
时魔道士×2
龙骑士×3
道具士×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

带妹妹来到修道院，但是晚了一步，敌人已经攻入地下书库去抢夺水晶。进入战斗之前，笔者建议大家购置充足的回复道具，以免在以后连续三场战斗中吃亏。

新的敌人——龙骑士的出现让我们非常头痛。当龙骑士跃起准备攻击时，一定■及时闪避。不过建议一定要消灭与龙骑士搭档出现的时魔道士，如果■时魔道士停止行动的话龙骑士便会疯狂的进攻。



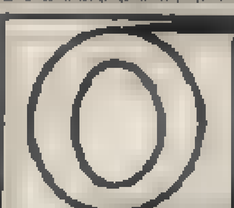
地下书库地下三阶

敌人：
骑士×2
弓箭手×2
召唤士×1

胜利条件：イスルード倒
难易度：☆☆

于神殿骑士イスルード相遇，还没有拿到水晶的他对于主角到来非常愤怒。神殿■士イスルード拥有龙骑士的特技，一定要选择好出场人物。

地形对我军十分不利，只有利用书架上的狭窄通道来前进。尽可能快的消灭敌人的召唤士，否则他无论是使用何种召唤都会给我方前进造成极大的困难。对付イスルード时可利用圣剑技。



第三章　伪善者

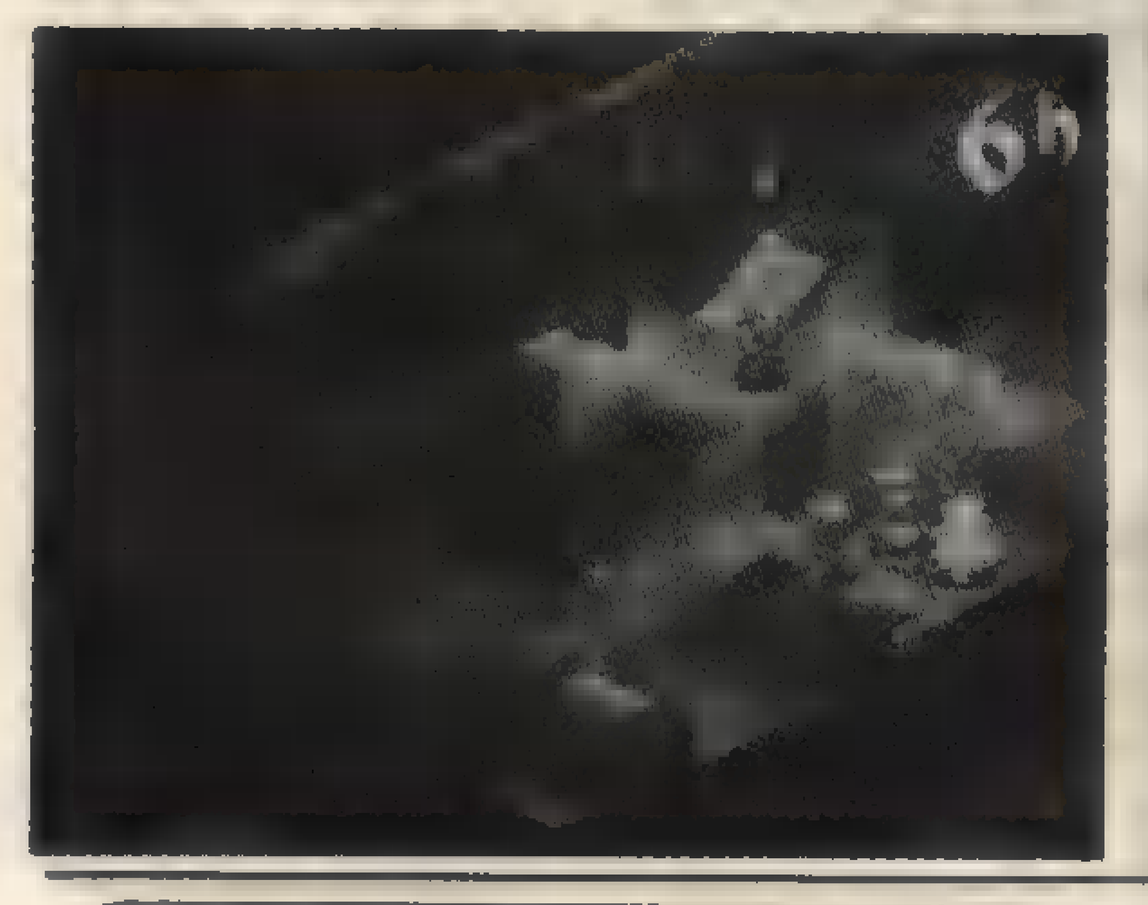
地下书库地下一阶

敌人：
骑士×2
弓箭手×2
黑魔道士×1

胜利条件：ウイーグラフ倒
难易度：☆☆☆☆

与劫持主角妹妹的神殿骑士团交战，此关是连续作战的最后一关，也是难度最高的一关。

建议队伍中配备时魔道士的特技。只有在加快我方行动力以后，打过此关才有希望。幸好胜利条件是"ウイーグラフ倒"，我军只要消灭部分敌人后，便可以对ウイークラフ集中攻击，要注意圣剑技对他并没有多大的效果。



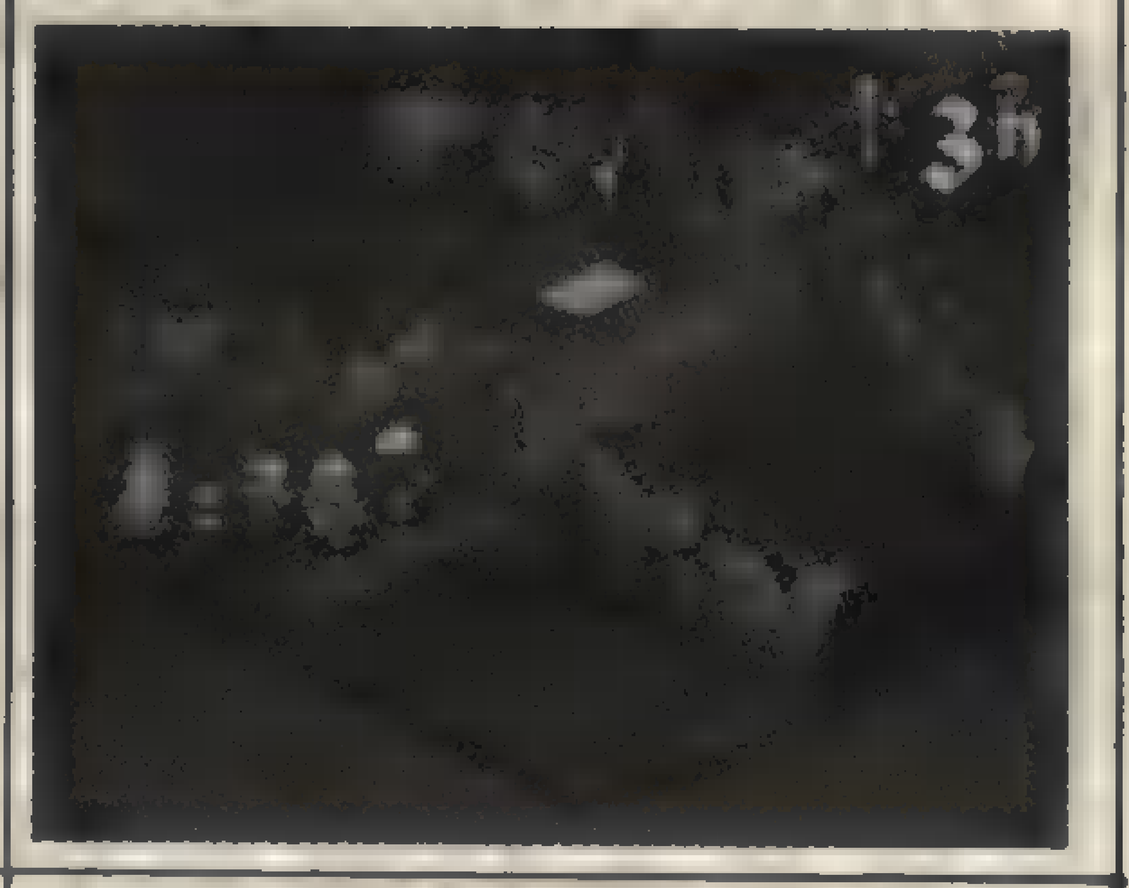
グローグの丘

敌人：
见习战士×2
弓箭手×1
道具士×2
盗贼×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆

在继续前进的路上，竟然遇上了南天骑士团的逃兵。他们认出了主角是被通辑的罪犯，自以为能够把主角抓住，并得到教会的赏金。

及简单的一关，虽然敌人是南天骑士团的部队，但是一群杂兵并不是经过连续的战斗而成长起来的主角们的对手。把敌人全部歼灭只不过是个时间上的问题。过关后占星术士会出现。



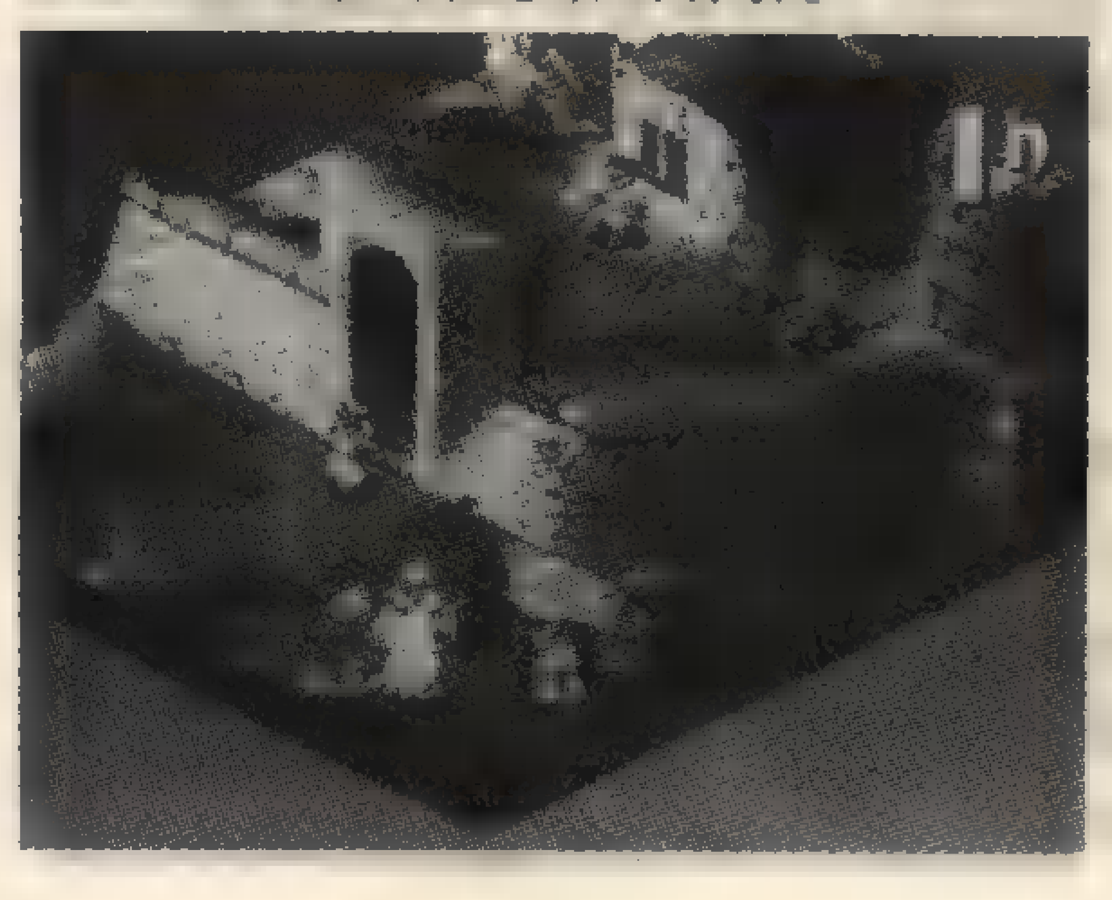
城塞都市ヤードー

敌人：
召唤士×2
忍者×3
天冥士×1

胜利条件：天道士救助
难易度：☆☆

经过都市ヤードー时，看到天道士和天冥士两兄妹正在争吵。这时发现主角等人前来的敌人开始布阵，战斗在所难免，不过要帮助天道士令其在此次战斗中不会死亡。

新登场的忍者攻击力很高，而且还拥有多种的攻击方式，一定要先行消灭，再对敌人的召唤士进行进攻。笔者建议利用时魔道士的特技封住忍者的行动。



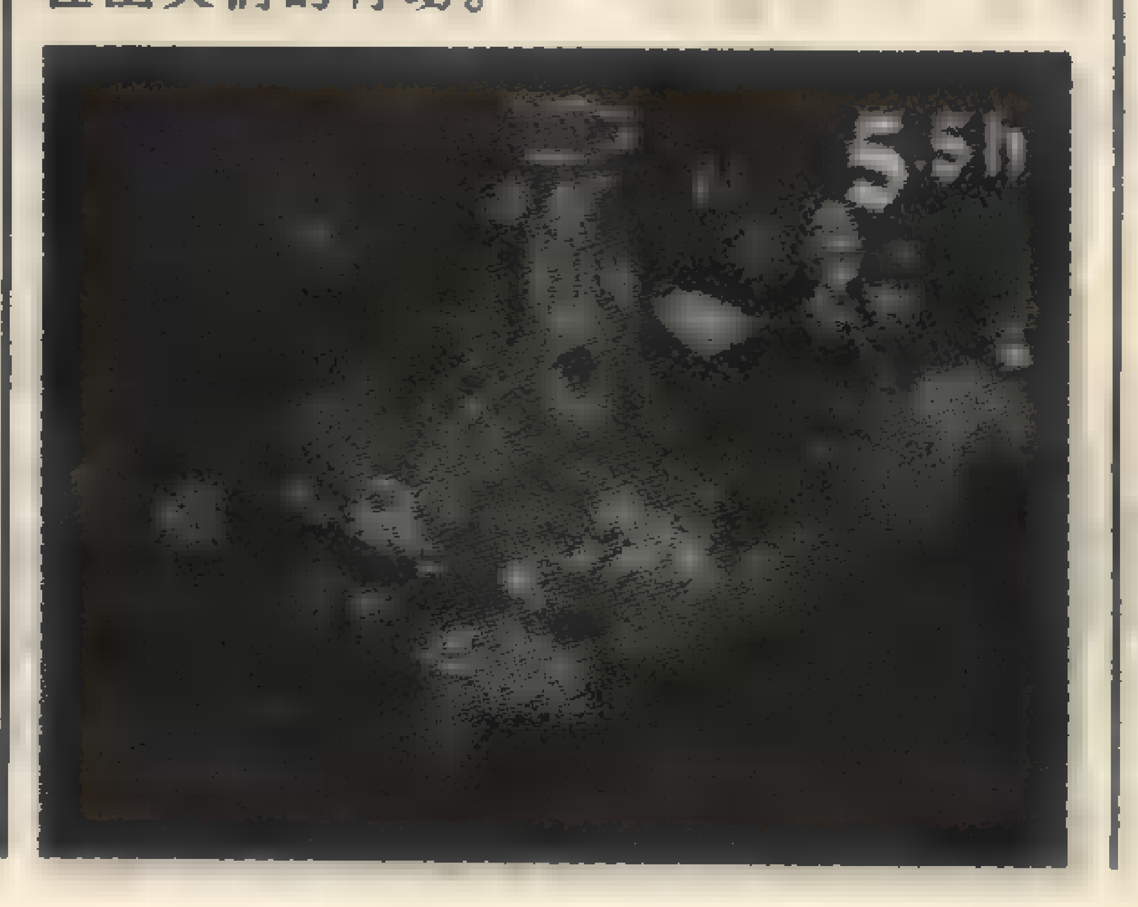
ユーグォの森

敌人：
幽灵×3
黑魔道士×2
时魔道士×2

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆☆

救出天道士后，答应帮助她解救天冥士。在经过森林时，遇到了幽灵们的进攻。此关的难度非常大，一定要谨慎选择出场人物。

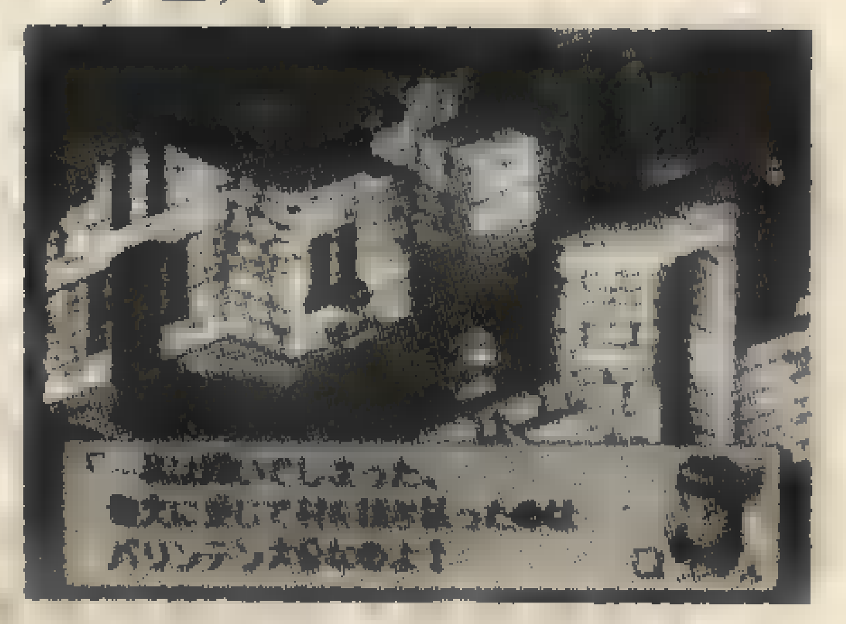
此关的三个幽灵在被打倒后是不会死亡的，经过一段时间他们会再次复活。集中所有的实力先把敌人的魔法师全部消灭，在这个时候建议利用时魔道士封住幽灵们的行动。



关联故事情节

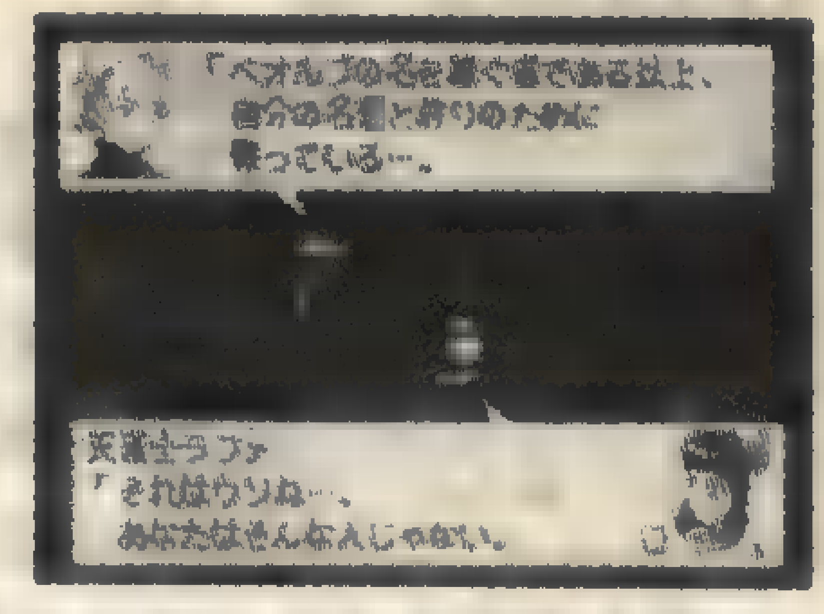
神殿骑士得到水晶后变身成为魔人。

神圣的水晶被神殿骑士得到后，与他共同融合成为魔人，为此主角感到非常的奇怪。之后在修道院得到了著名的"ゲルモニーク圣典"。



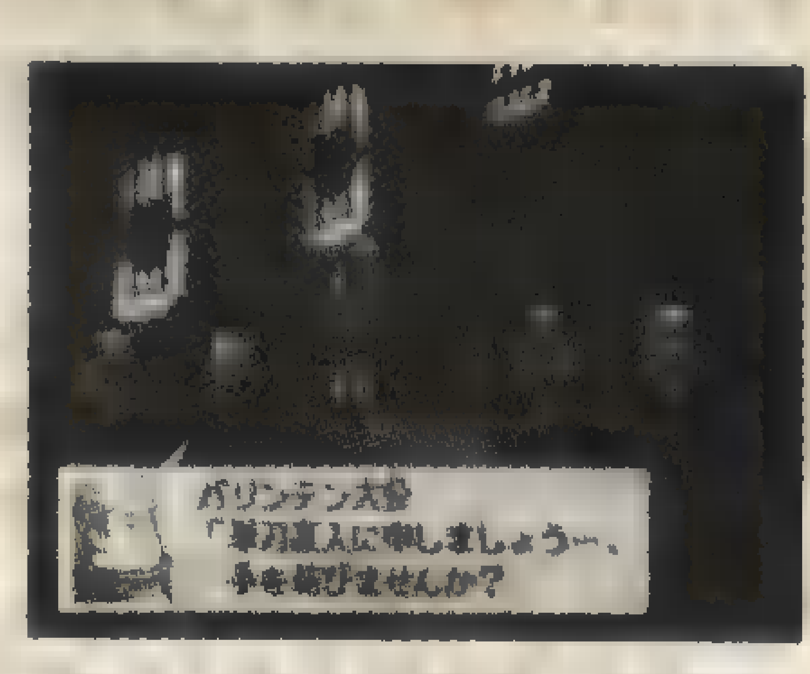
天道士与天冥士两兄妹间的争吵。

天道士与天冥士两兄妹正在争论关于是否参加战争的问题，妹妹不希望哥哥参加给人民带来灾难的战争，而哥哥仿佛……



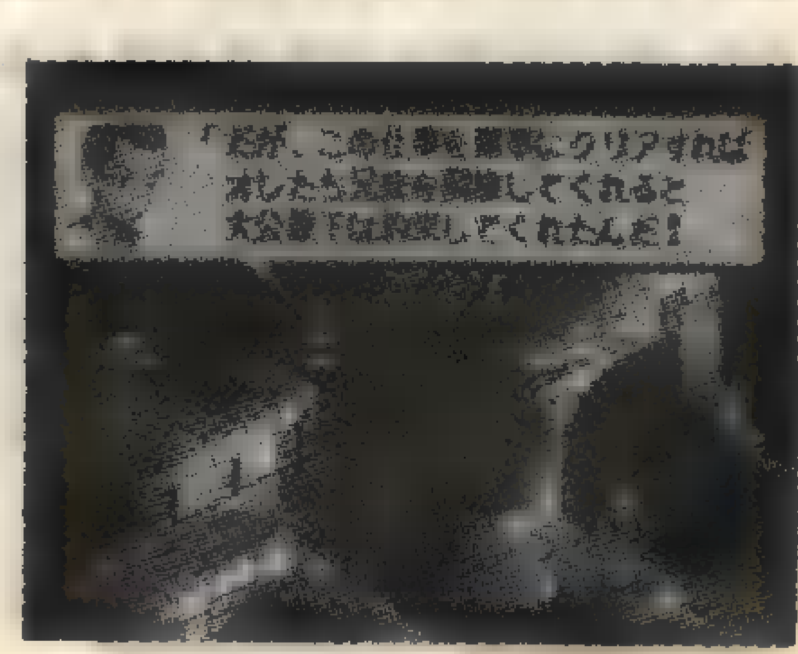
与天道士交谈了解她对战争的看法。

在主角与天道士交谈过程中，得知他兄妹二人的身事。这时天冥士用青蛙来传话通知天道士，要她与主角立刻赶到都城。



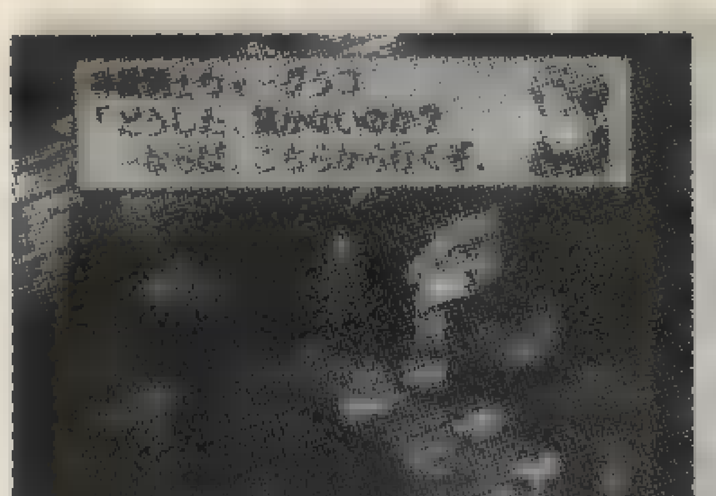
神殿骑士的背后仿佛有大人物在撑腰。

パリンテン大公与神殿骑士的谈判破裂，神殿骑士仿佛受人指使，公然与フォボハム国对抗，看来可能有人在他的背后。



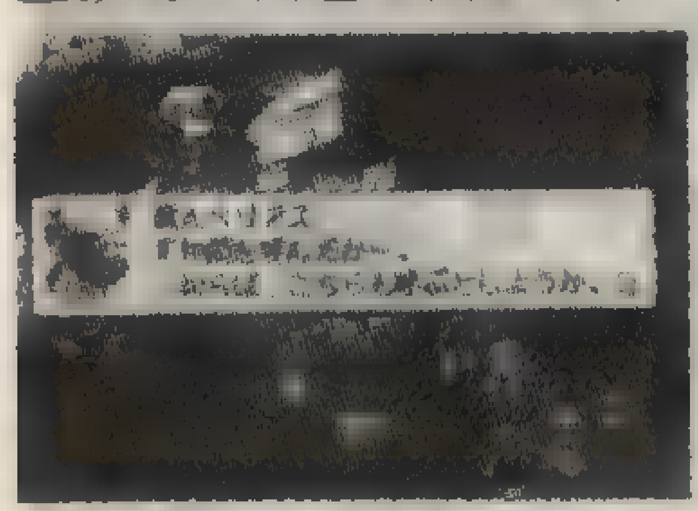
天冥士掌管谈判场所的防卫任务。

关联故事情节



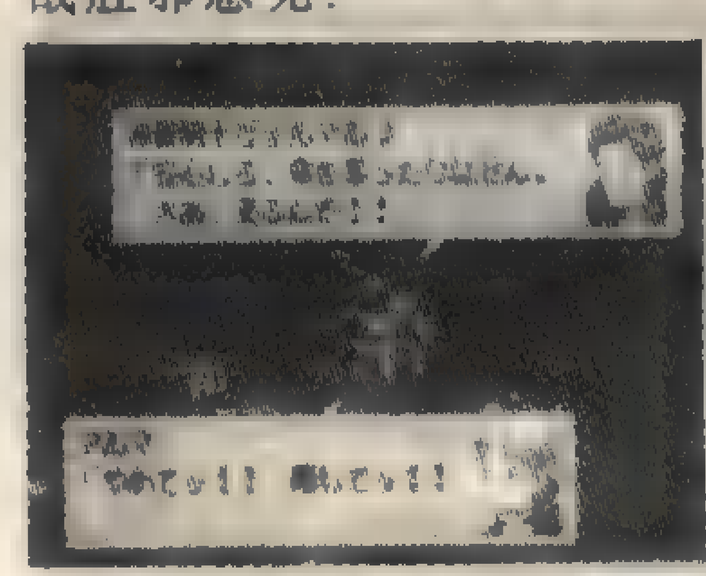
神殿骑士变身之后将守卫的士兵全部杀死。

就在主角一行人消灭城门前敌人时，城内风云突变。神殿骑士凭借他与水晶融合后强大的攻击力，开始了血腥的屠杀。城内守卫士兵，无一幸免，就连在地下室守卫监狱的卫兵也被其砍杀。



本来就实力强大的魔人又召唤来强力仲间。

变身后的魔人拥有惊人的破坏力，但是他好像并不自信能够击倒主角一行人，所以魔人从魔界召唤来三个强力的仲间，看来敌人的实力几倍于我方，正义是否能战胜邪恶呢？



神殿骑士把惹来诸多事端的水晶交还给主角的妹妹，没想到……

魔人被消灭之后，还有一口气尚存的神殿骑士终于明白了强大并不是战无不胜的，他把水晶交给主角的妹妹，希望水晶能够为真正的和平贡献它神奇的力量。正在此时一个人却把水晶又夺走了。

击败"银发鬼"之后此章就此终结了，等待我们的将是……

在与"银发鬼"交战之后，被抢回来的水晶竟然复活了被枪击中的天冥士，看来水晶那神奇的力量，的确是存在的。另外，由于主角看出水晶的改变是看其持有者的善恶而变化的，所以大家去寻找其他的水晶。

在战场上北天骑士团仿佛并没有多大的成果。

第三章　伪善者

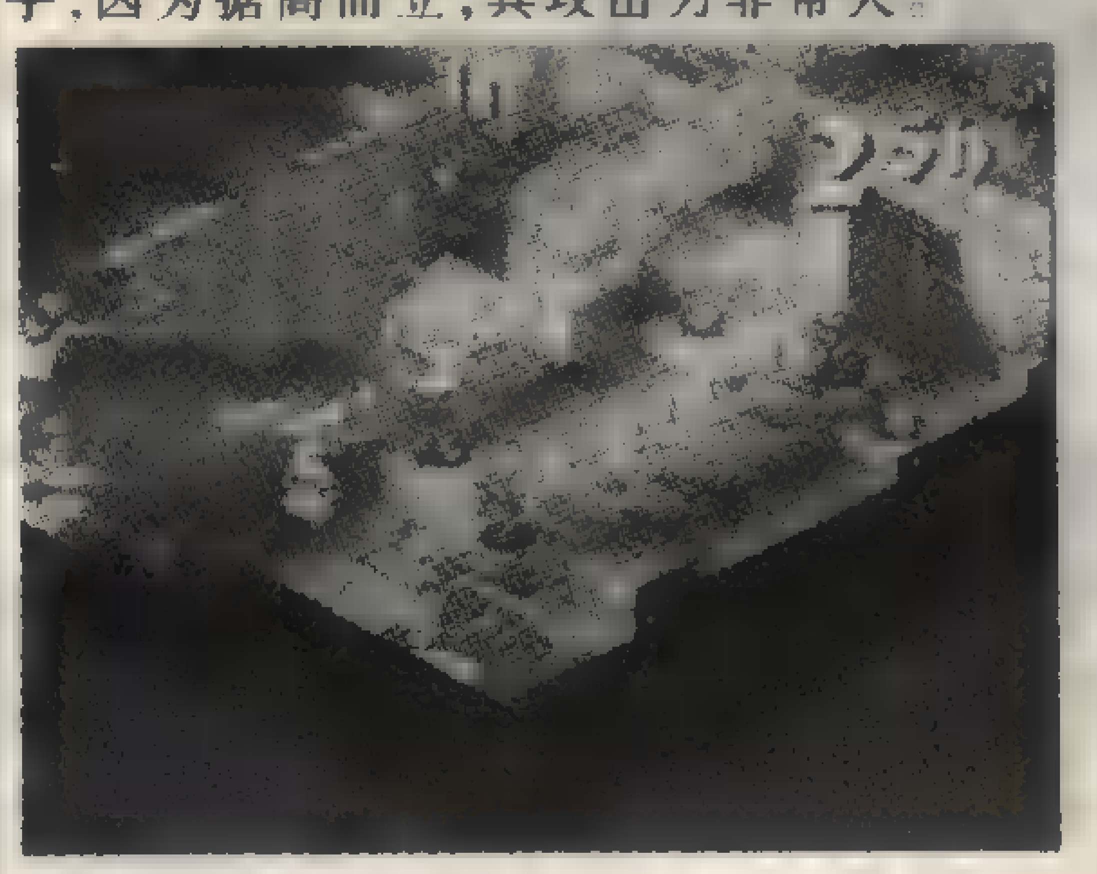
リオファネス城城门前

敌人：
骑士×3
弓箭手×3
天冥士×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆

受天冥士之托来到リリフアネス城，作为防守部队首领的天冥士此次不得不带兵出来迎战。只要将天冥士的 HP 降到一定程度，他便会主动消失。

登场之后我军处于不利位置，敌人均在城墙之上。利用速度快的角色，快速移动占领登城口，在此等待具有高攻击力的同伴到来。另外还要小心站在城上的弓箭手，因为据高而立，其攻击力非常大。



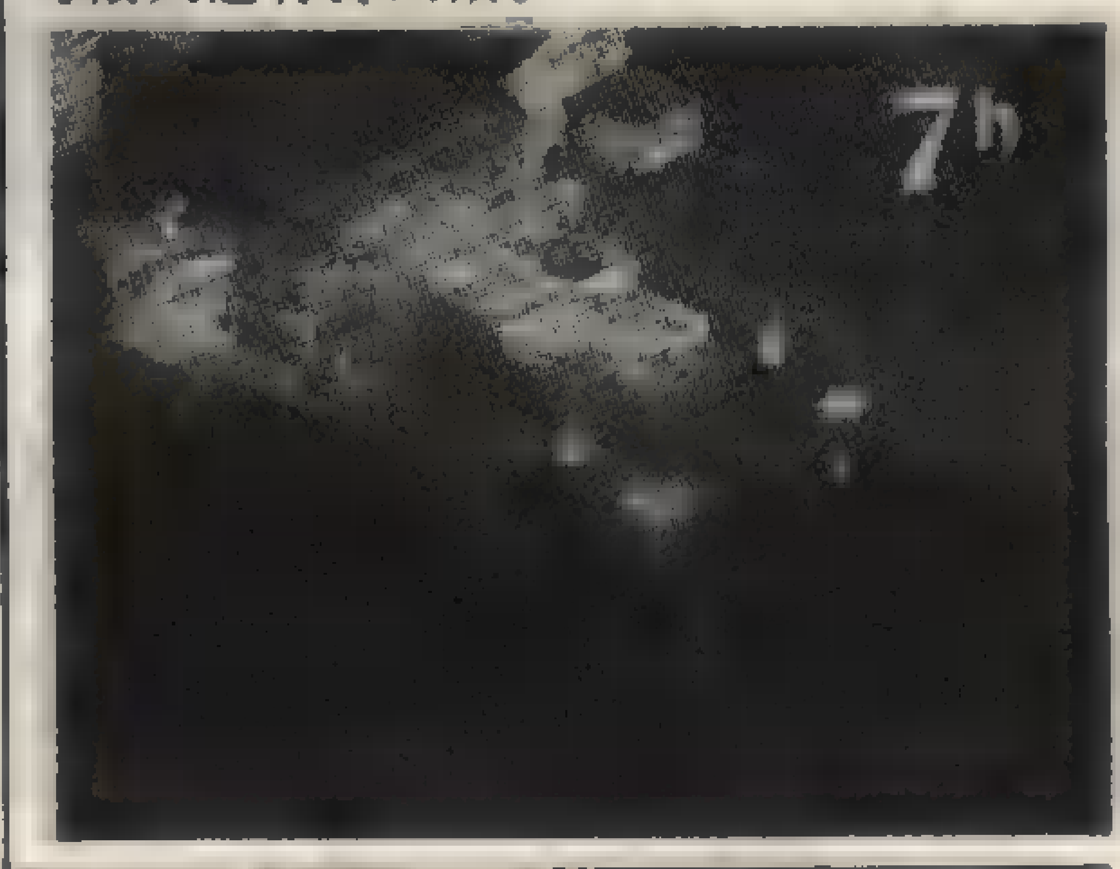
リオファス城内 1

敌人：
神殿骑士×1

胜利条件：神殿骑士倒
难易度：☆☆☆

与守护谈判地点的神殿骑士展开一对一的对决，这是主角第一次与敌人单挑。在此将会考验大家对主角的培养程度，如果只进行单一的成长，那么在这次战斗中胜出的可能性就非常小。

有可能，建议使用白魔法中的攻击魔法，给敌人以强力的打击。如果等级不够导致 MP 不足的话，建议使用 HP 回复移动来与敌人进行持久战。



リオファス城内 2

敌人：
怪兽×3
魔人×1

胜利条件：魔人倒
难易度：☆☆☆☆

终于要与魔人作最终的对决了，这是极为艰难的一仗。如果你在消灭"不净王"时感到十分困难的话，那么在与魔人作最终对决时，你将感到万分的恐怖。

魔人以及他召唤来的三个怪兽，都具有极其强大的攻击力，而且他们的进攻还经常带有各种特殊效果。在此已经没有什么技巧可言了，完全要看玩家自己的实力了！

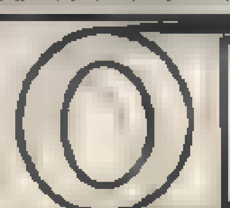
リオファス城屋上

敌人：
暗杀队员×2
エルムトア×1

胜利条件：保护天道士
难易度：☆☆☆☆

在经过了与魔人那恶梦一样的对决之后，我们又将受到一次极大的刺激！"银发鬼"带领着两名暗杀队员出现了，这次的战斗将更加艰苦。

此关中一定要小心两名暗杀队员中有一人会使用"即死"的招术，还要小心"银发鬼"的远距离攻击。一定要增加每个人的移动能力和跳跃能力，只有这样才能快速的接近敌人，近身战是唯一的出路！



第四章　爱是一切

最终章快速攻略法

在本游戏的最终章内，敌人的实力都非常强，相信广大玩家都有与之相对应的办法，在此笔者将把几种通常的攻略方式在最终章内会遇到的困难介绍一下，以便大家能有所了解，快速攻略。

1. 全体等级高

选用这种方法的玩家在最终章时，可能会在个别关陷入苦战，因为有几关敌人的等级设定会按我方全体等级的平均值设定。不过在对付最后几关时，则会比较的轻松。

2. 令个别成员等级高

选用此方法的玩家在最终章前几关并没有什么困难，毕竟敌人的等级高不过几位强力伙伴。不过在最后几关时，则十分麻烦，因为敌人十分强大，仅靠一、二个人很难战胜。

3. 充分利用各职业的特技

选用此种方法的玩家可谓是高手，此游戏中每一个职业的特技都是非常有用的，只要合理利用便会有很大效果。

ドグーラ山

敌人：
骑士×1
弓箭手×1
黑魔道士×2
龙骑士×2

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆

在北天骑士团总动员令下达后，所有归属于和曾经归属于北天骑士团的所有战士都集结到ベスラ要塞前，准备对其进攻。另一方面主角在前进的路上却遇到了敌人的拦阻。

此关敌人实力并不是很强，不过要注意在此时出现的黑魔道士其魔法攻击力和范围都非常大，所以尽可能先把黑魔道士消灭，以免他削弱我方整体实力。

自治都市ベルベニア

敌人：
召唤士×2
忍者×1
弓箭手×2
神殿骑士×1

胜利条件：神殿骑士倒
难易度：☆☆

在自治都市中与神殿骑士相遇，她声称要为她死去的弟弟报仇。虽然她的弟弟并不是主角一行人杀害的，但是眼前的战斗在所难免。

又有让人头痛的忍者出场了，不过幸好此关的任务不是敌全灭，集中所有成员的力量，消灭神殿骑士不成问题。当然如果想赚取更多的经验值和JP的话，把敌人全灭也是有可能的。

フイナス河

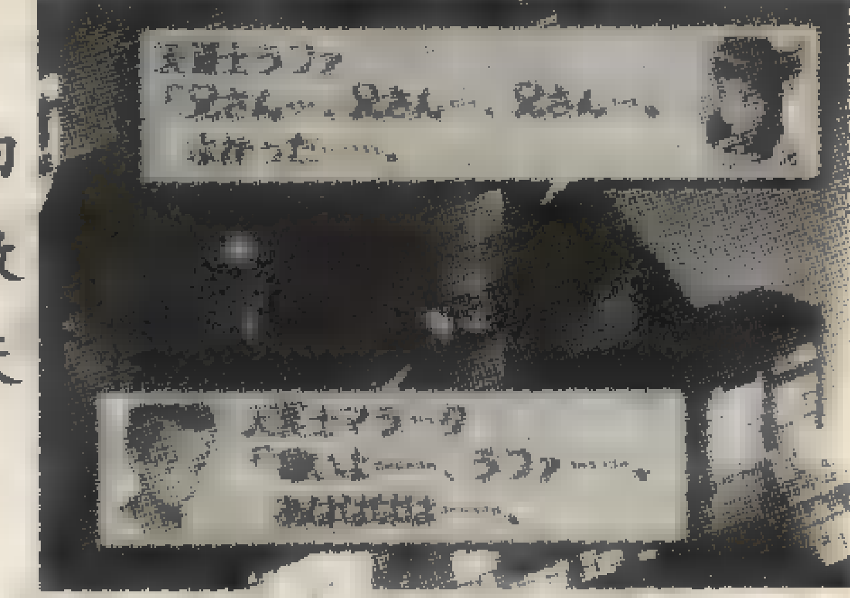
敌人：
黄大脚鸟×3
红大脚鸟×3

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

这是在前进的道路上遇到的一支完全由大脚鸟组成的怪物部队。诸位玩家如果你使用了“金手指”的话，那么你会惊讶的发现这次的敌人将及难对付，因为这只大脚鸟部队的等级，是与已方成员的等级相同。

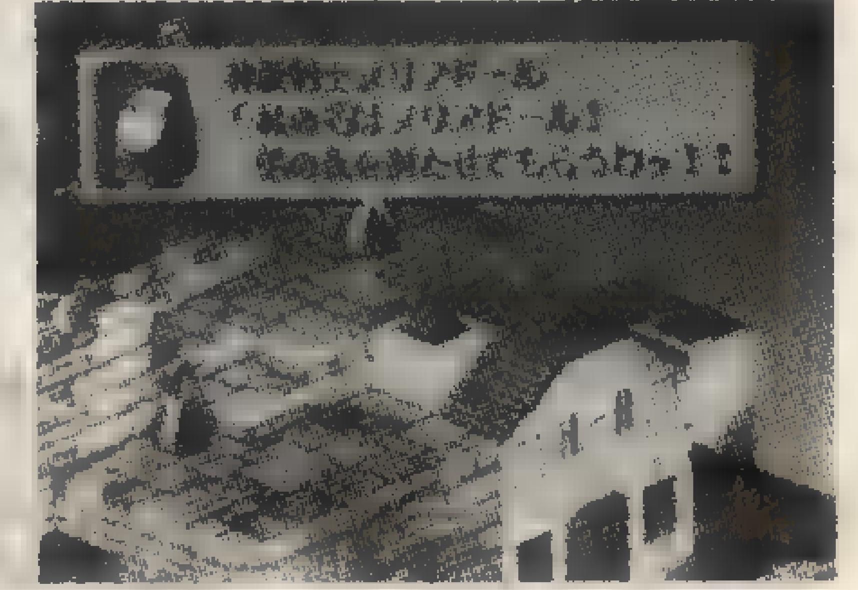
根据以往的常识，一定要把先把可以回复HP的黄色大脚鸟全部消灭，这样才能安心作战。

关联故事情节



由水晶救活的天冥士。

在水晶神奇的力量下，以为要有什么邪恶事情要发生的主角，惊讶的发现已经死亡的天冥士竟然复活了！对水晶的认识又近了一步。

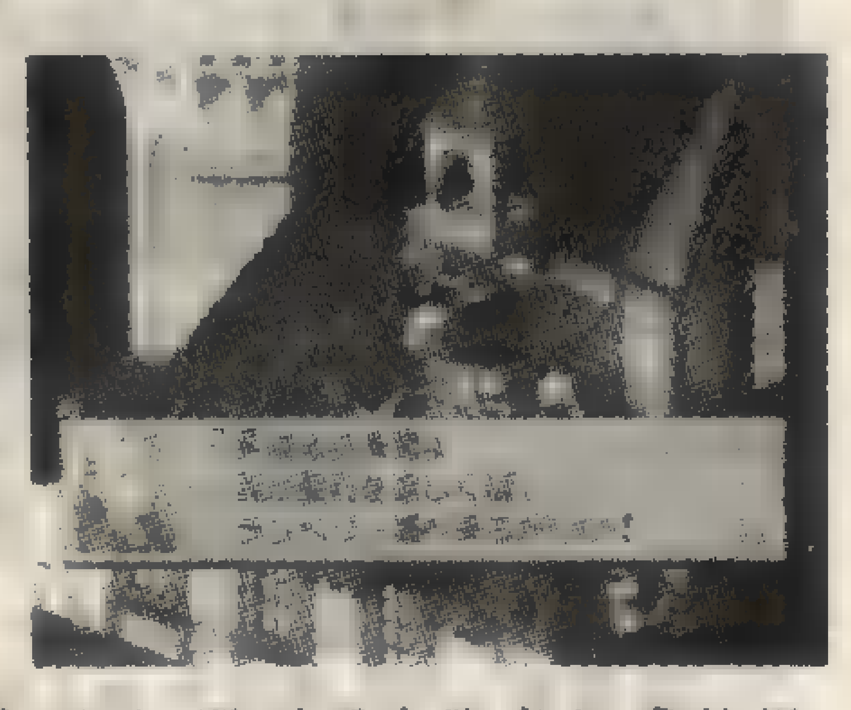


发誓要为弟弟报仇的女神殿骑士。

被魔人杀害的神殿骑士的姐姐，前来找主角报仇，自认为实力非常强的她一定要与主角一行人一决高下，不过他仿佛只是一个“二流角色”。

战败后的女神殿骑士并不服输。

被打败的女神殿骑士对自己的真正实力还没有看清楚，竟然在撤退之前夸下海口，还要再来与主角一行人再决高下。



小心！在深水处将不能进行攻击。

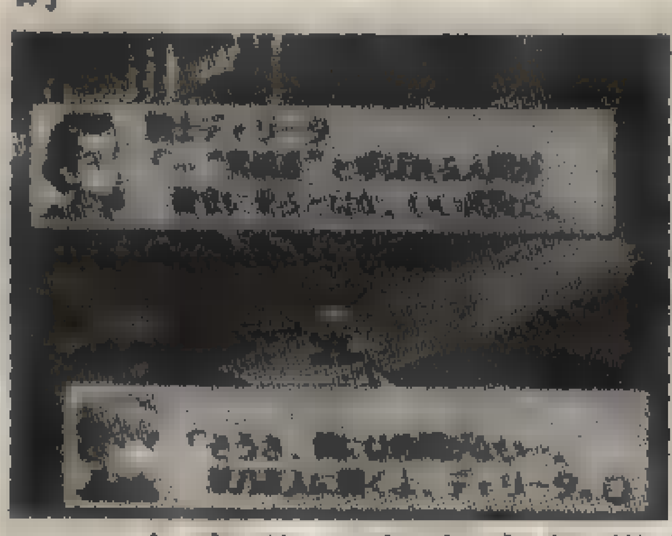
在渡河时，遇到了大脚鸟组成的怪物部队，在战斗中不仅仅要同大脚鸟周旋，还要注意当进入水深程度是2的水流时将不能攻击。

主角终于了解到ディリータ的阴谋。

关联故事情节

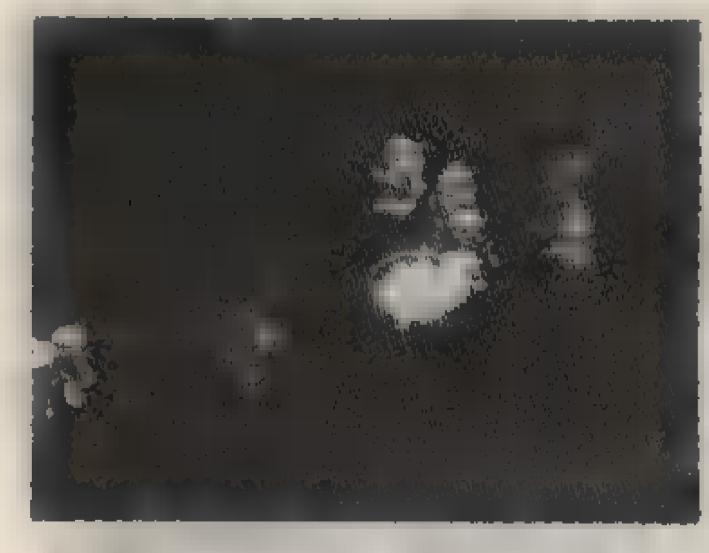
主角终于了解到一些幕后的真象。

主角的朋友终于承认，他的目的是为了消灭在王国中拥有强大军事力量的两位公爵，以便于自己能够统治这个国家。当然主角是不会允许他这么做的，不过正在这时……



这位女魔道士是ディリータ身边的忠实助手。

女魔道士向大家提供情报，王国最强的北天骑士团和南天骑士团将在要塞决以死战。主角听到这个消息，立刻决定前往阻止这次战争，不过以我方的实力看来是不大可能。



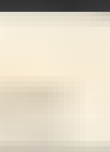
神殿骑士的特殊试验正好被主角一行人赶上。

在途经沙漠的时候，不巧正好赶上神殿骑士在沙漠中试用某种新型的武器，主角一行人正好进入了此武器的攻击范围。不幸被敌人的毒雾命中，全体成员全部中毒。

只有打开水闸放水淹没战场才可令两在骑士团停止战斗。

以主角一行人微弱的战斗力不足以阻止王国最强的两大骑士团的碰撞，看来只有把附近的水闸炸开，放水淹没要塞周围的所有平原，才能阻止这一场大战。不过据说水闸是由北天骑士团看守的。

北天骑士团团长——主角的哥哥遭到暗杀。



第四章 爱是一切

町外れの教会

敌人：
骑士×3
阴阳士×2
异端法官×1

胜利条件：异端法官倒
难易度：☆☆

在村外的教堂里，与ディリータ相会时，异端法官突然带队前来包围教堂。主角一行人不得不进行反抗，可能是看在朋友的份上ディリータ也加入了我方队伍，成为NPC。

此关敌人并不难对付，如想简单通过，只要保护住ディリータ，并以其强大的攻击力作为后盾，便可以轻易消灭所有的敌人。

ベツド沙漠

敌人：
骑士×2
弓箭手×2
黑魔道士×1
神殿骑士×1

胜利条件：神殿骑士倒
难易度：☆☆☆

较为艰难的一仗，战斗刚开始所有的成员就中了毒，首要工作当然是要为所有的成员解毒。这次不会有强力的伙伴帮助，完全要靠自己的实力。

如想减少损失，就集中所有力量攻击神殿骑士。当然若想玩得完美一点，就要注意这次登场的神殿骑士掌握了机工士的特技，如果要被击中，很可能就中了不能移动或不能行动的特殊效果。

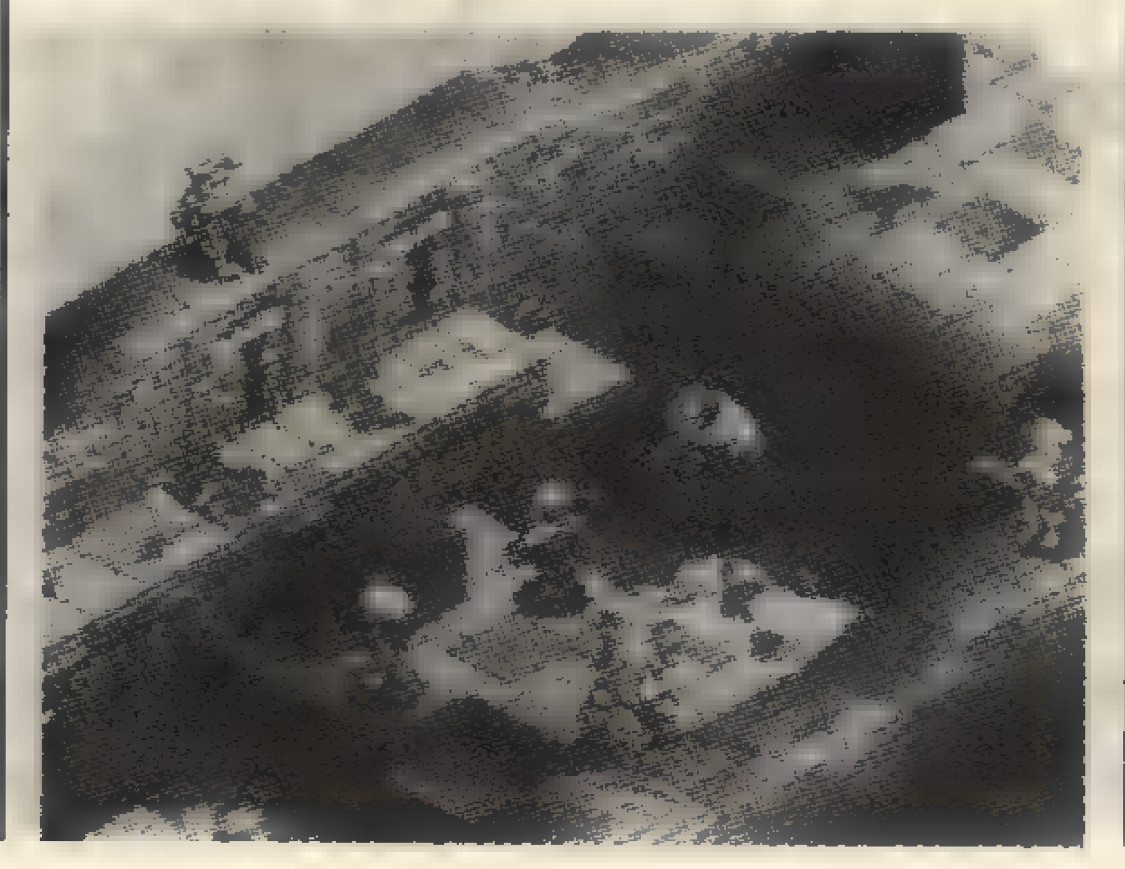
ベスラ要塞城壁南

敌人：
骑士×3
弓箭手×2
盗贼×1
忍者×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆

可选择的两个版面，首先向大家介绍比较容易的城壁南侧，之后再向大家介绍难度较高一点的城壁北侧。

笔者建议尽量多使用龙骑士的特技攻击城墙上的敌人，这样就算敌人躲开了我方的跳跃攻击，我方的龙骑士也可以在下一轮登上城墙。在攻击中最好消灭的是敌人的弓箭手，在消灭城上的敌人之后，敌骑士才刚刚赶到。



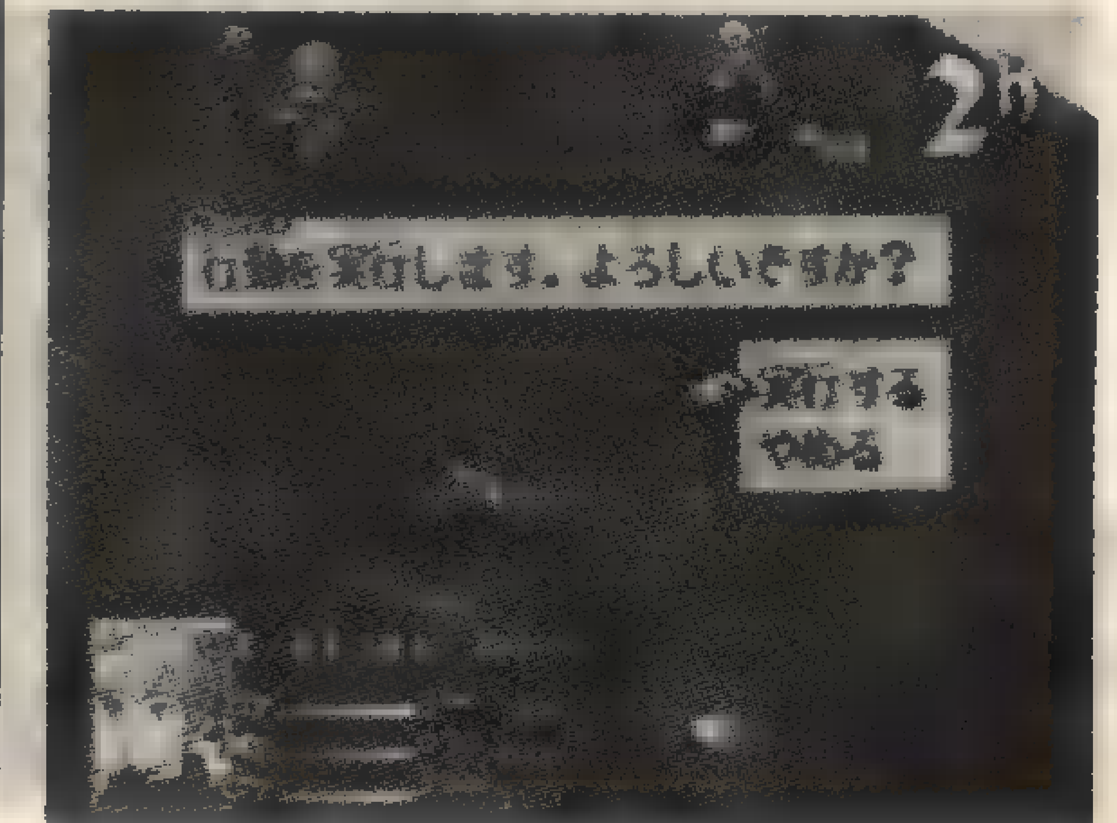
ベスラ要塞城壁北

敌人：
龙骑士×2
弓箭手×2
召唤士×1
武术家×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

现在向大家介绍难度较高的城壁北侧这一关，此关中敌人的实力较南侧要强的许多，但是如果能充分利用各个成员的能力还是有可能将敌人消灭的。

面对敌人龙骑士强大的物理攻击力，最好使用时魔道士的特技将敌人的行动封住或减慢，这样就有利于我军将敌人攻击力强的部队先行消灭。不过要小心敌人召唤士和武术家的攻击。



第四章 爱是一切

ベスラ要塞水门前

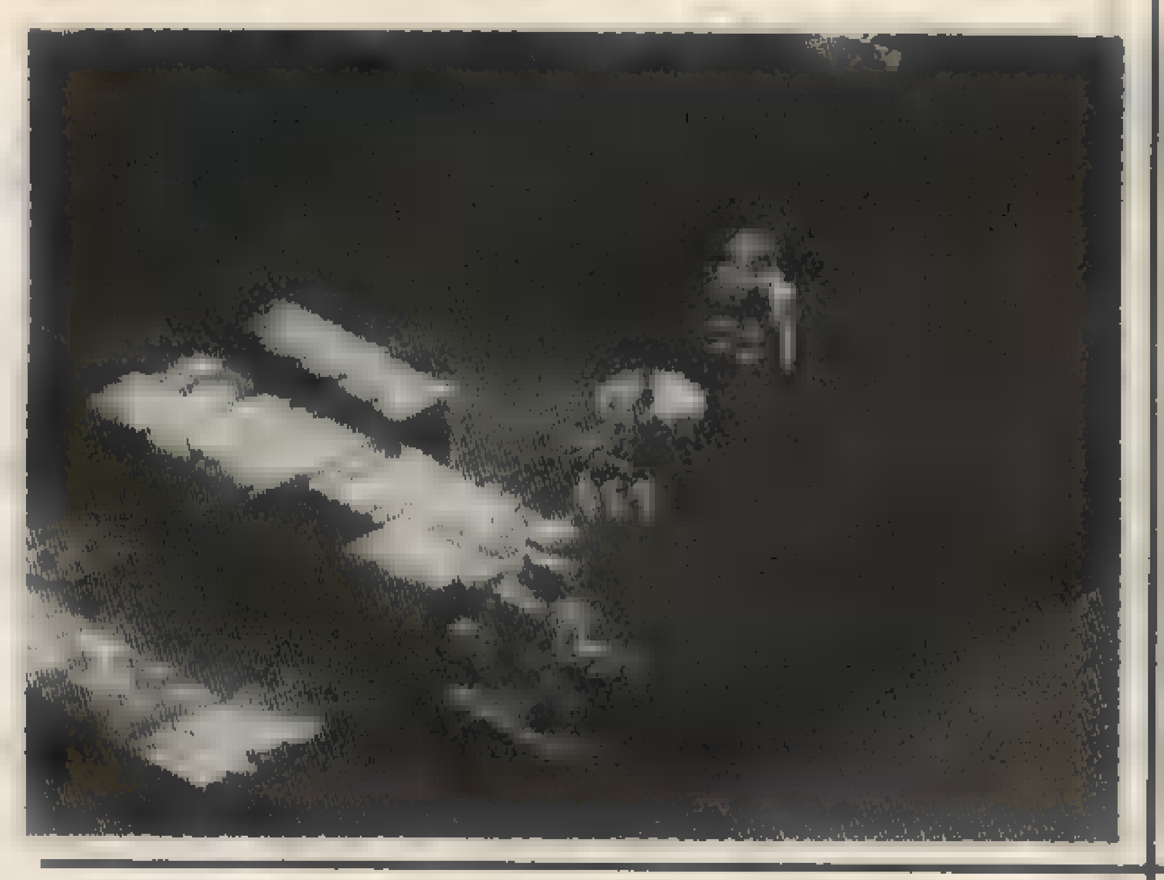
敌人：
骑士×4
弓箭手×2
黑魔道士×2

胜利条件：水闸开
难易度：☆☆☆

在去炸毁水闸时，遭到了北天骑士团守军顽强的抵抗。只有消灭北天骑士团的守军才能阻止战争的发生。

队伍被分为两支，主角带领一支队伍冲上水坝，消灭敌人在水坝上的战士。另一支队伍由远程攻击组成，用来攻击在水坝下方埋伏的敌人的魔法士。

把敌人全歼之后，到两个从未移动过的骑士的死尸上拉动开关。



ゲルミナス山岳

敌人：
盗贼×2
弓箭手×3
忍者×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆

又是一场让我们在艰难的战斗后有所缓冲的一关。此关敌人根本不堪一击，完全不是我军的对手。

最好利用龙骑士的跳跃攻击来消灭站在高处的弓箭手，之后再把善于使用“偷心”的盗贼全部铲除，便可以极轻易的过关了。不过若是想多得一些特殊能力的话，建议留下最后一个敌人不杀死，等待其他尸体变成水晶。

ポエスカス

敌人：
幽灵×2
弓箭手×2
召唤士×1
阴阳士×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

又是一个幽灵聚集的森林，又是一场令人头痛的战斗。此关中的幽灵又是那些可以复活的“家伙”！不过相对于现在的战斗力来说，应该比前一次的交战要容易得多一点。

先向敌人的聚集地发起冲锋，一定要在最短的时间内占领较高的地势，这样有利用我方的进攻。不过要小心对方幽灵那些带有特效的攻击。

ランベリー城城门前

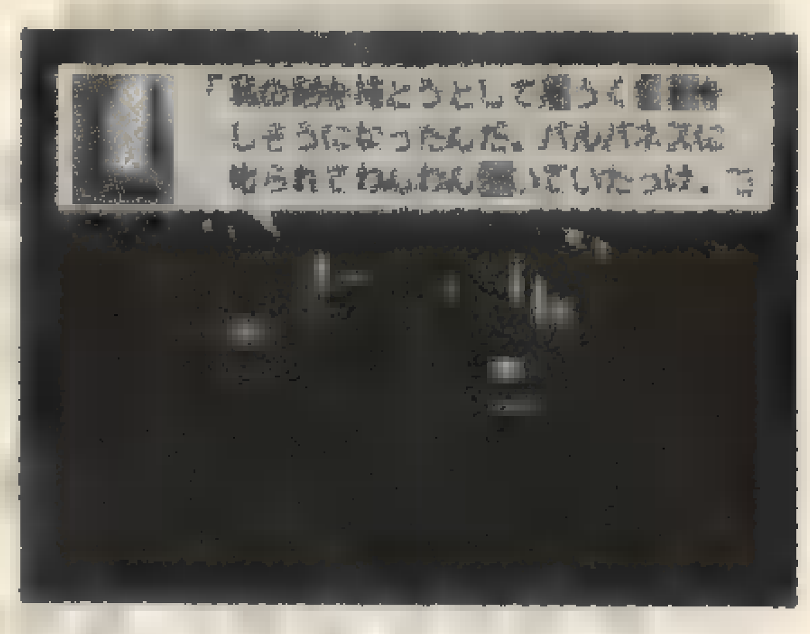
敌人：
妖魔×4
暗杀队员×2

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

又是连续进行的三场战斗，如有需要请先去补给大量的回复道具。这次战斗将与“银发鬼”所训练出来的暗杀队员再次交手，相信大家对这两个人都已很熟悉了吧！

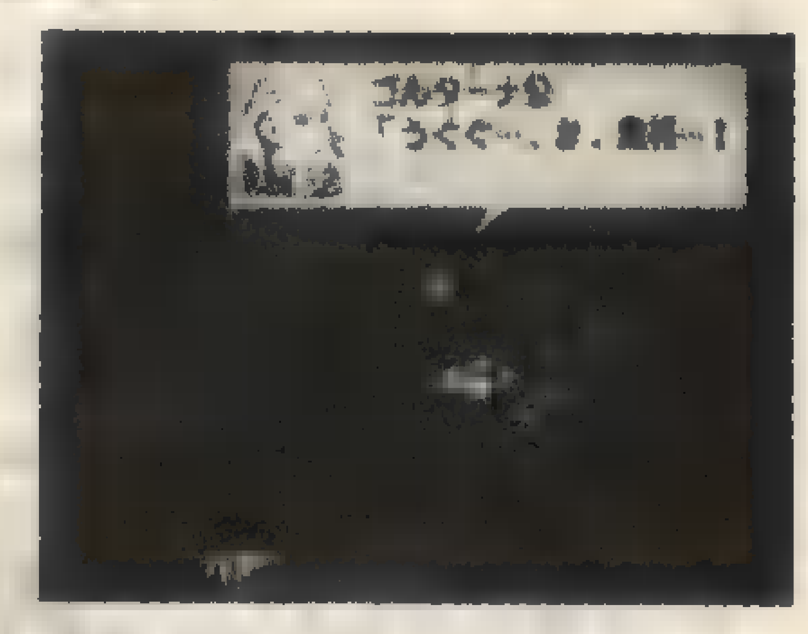
这一关对主角一行人来说是要利用所有队员的实力进行集体的攻击，只要两名暗杀队员中有一人倒下，战斗就会自行结束了。

关联故事情节



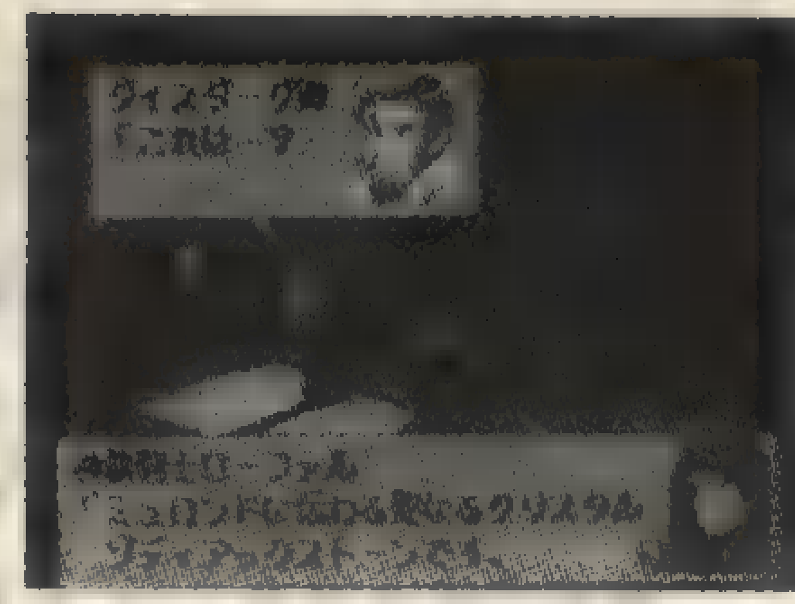
王国最强的剑士加入了主角的队伍。

利用发水的恐慌，主角一行人冲入要塞中救出了南天骑士团团长——王国最强的剑士。他的加入使我军的战斗实力有了质的飞跃。



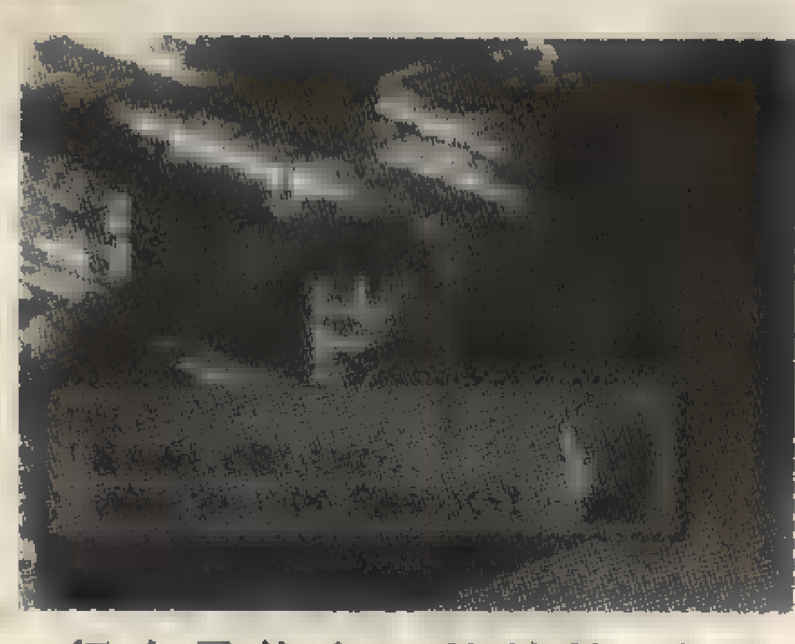
王国两大公爵相继被杀害。

王国两大公爵被杀以后，全国上下陷于混战之中，对于教皇的停战方案无人采纳，新主事的人都想扩张自己的实力。主角继续寻找自己的妹妹。



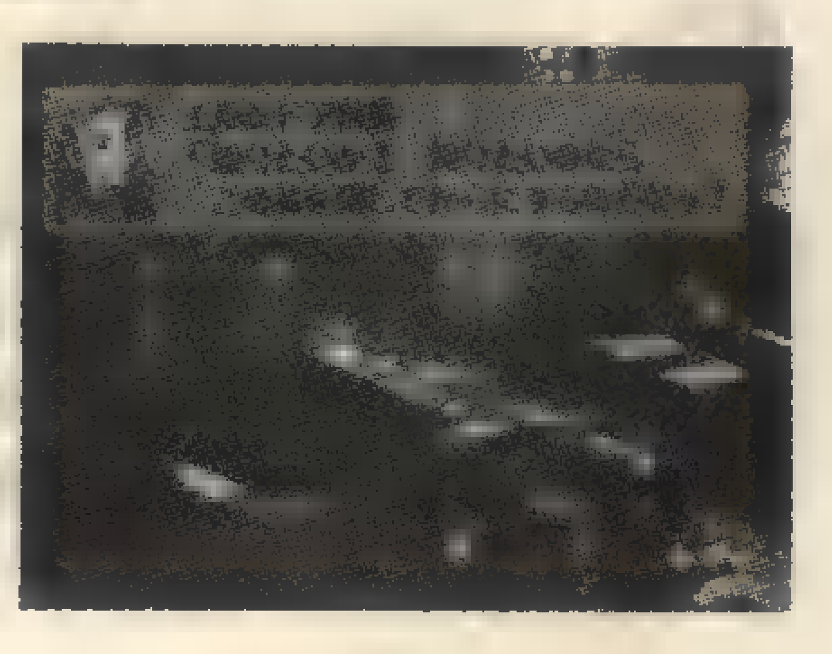
一直与教会有秘密联系的大哥。

主角的大哥作为王国著名的魔法剑士，一直被人民所敬仰。没想到他竟然与教会一直保持着秘密的联系，仿佛有什么重大的阴谋。



陷入“银发鬼”的包围圈中。

主角一行人寻找自己的妹妹，在通过“银发鬼”的领地时，被“银发鬼”训练的暗杀队员所包围，形势非常危急，看来只有杀出重围。

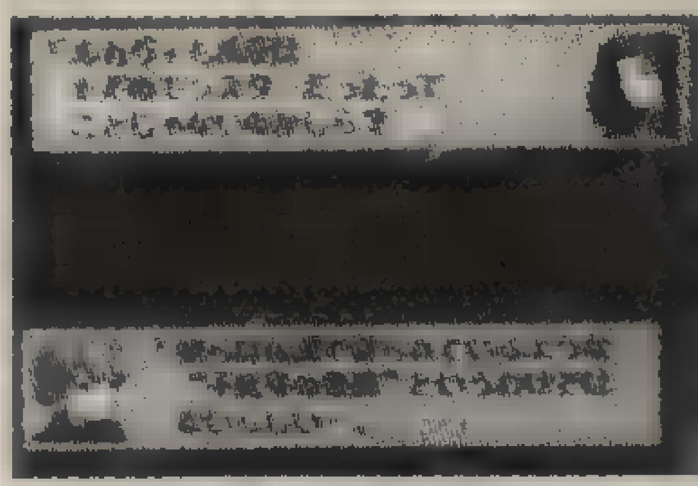


“银发鬼”亲自出征与主角一决胜负。

关联故事情节

被主角一行人击倒的"银发鬼"。

将"银发鬼"击倒后，他提醒主角如果想要救回他的妹妹，就必须要去传说中的地下墓场。不相信此话的主角，追踪"银发鬼"来到城深处，在此发现有魔族的战士存在。



前来帮助消灭魔族的女神殿骑士。

一直与主角一行人有过结的女神殿骑士，当她前来追击主角时，却发现"银发鬼"的阴谋，再此她看到究竟谁是真正的正义。所以他决定帮助主角一行人消灭在城中的魔族。

拥有雄厚实力的女神殿骑士加入主角他们的队伍。

艰难的战斗结束之后，女神殿骑士首先向主角一行人道歉，说她一直被外界的传言所迷惑。之后他决定加入主角一行人的队伍，为正义尽一份力量。主角答应她的要求。

被邪恶所掌握的主角的兄长开始向主角一行人进攻。

一直与教会有秘密联系的主角的兄长，因为其邪恶的本性，开始向主角一行人发起进攻。但是他的战斗实力在变身前并不是很强，所以大家尽可能向他发起猛烈进攻。

愤怒的主角的兄长被击倒后利用水晶开始变身。

第四章　爱是一切

ランベリー城城内

敌人：
暗杀战士×2
エルムドア×1

胜利条件：エルムドア倒
难易度：☆☆☆

"银发鬼"亲自出战，此关如果不利用什么技巧的话，直接进行进攻，那么将陷入苦战之中。

战斗开始就要对"银发鬼"发起猛烈的攻击，完全不用理会另外两名暗杀战士。因为只要装备上特殊效果的指轮，就可以完全避免两位暗杀战士的特殊攻击。当然如果把暗杀战士消灭，那么便会有两名攻击力很强的恶魔出现。

ランベリー城地下墓地

敌人：
骑士×2
骷髅×3
死天使×1

胜利条件：死天使倒
难易度：☆☆☆

自从拥有王国最强的剑士以后，所有的敌人仿佛都不象原来那样难对付。此次登场的死天使也是同样，把他消灭要依靠南天骑士团长的攻击力。

可以把自己的队伍分作两支，一支用来消灭其他的敌人，另外一支实力比较强的可以先削减死天使的HP，等待把其他敌人全灭以后就可以集中攻击力，把死天使击毙。

イグーロス城城内

敌人：
骑士×5
ダイスダーグ×1

胜利条件：ダイスダーグ倒
难易度：☆☆☆

回到本城，发现主角的长兄已经被邪恶的力量所掌握，变身成为"愤怒的灵帝"。为了消灭邪恶，只能与变身后的兄长决战了。

因为主角的兄长善于使用圣剑技，所以直接的正面进攻很可能会遭到毁灭性的打击，所以可以使用强力的魔法和龙骑士的特殊攻击，尽可能快的击倒主角的兄长，不过要小心敌骑士的进攻。

イグーロス城城内

敌人：
愤怒的灵帝×1

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

被击倒后的主角的兄长，开始了变身。此次他的各项能力都比变身前有很大提高，因此战胜他并不是一件容易的事。不过有南天骑士团团长在，相信击倒主角的兄长还是有希望的。

首先要将前一仗中体力被削弱的人回复HP，之后集合所有的力量，向变身后的主角的兄长进攻。不过要小心他的攻击魔法，其威力是巨大的。

第四章　爱是一切

圣ミユロンド寺院

敌人：
召唤士×1
风水士×2
白魔道士×1
话术士×2

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆

当主角正与其兄长战斗时，教会则发生了变化。教皇被其手下的神殿骑士团所杀害，而神殿骑士团还了解到有关于魔界入口的情报。

此关中的敌人实力并不很强，只是神殿骑士团的杂兵而已。所以只要善于利用几位强力伙伴的攻击力便可轻易过关，不过要小心敌人中的召唤士，他在此时已经掌握了几种强力的召唤。

圣ミユロンド寺院广场

敌人：
神殿骑士×3

胜利条件：敌全灭
难易度：☆☆☆

与守护寺院广场的神殿骑士们作战。此次的战斗只要击倒两名神殿骑士便可以过关，不过一定要小心神殿奇士们强大的攻击力。

战斗开始后，因为敌人的速度非常快，所以尽可能使用时魔道士的特技令我军的速度能够迅速上升，不过还要注意的是不要让敌人三个神殿骑士共同攻击我方成员。

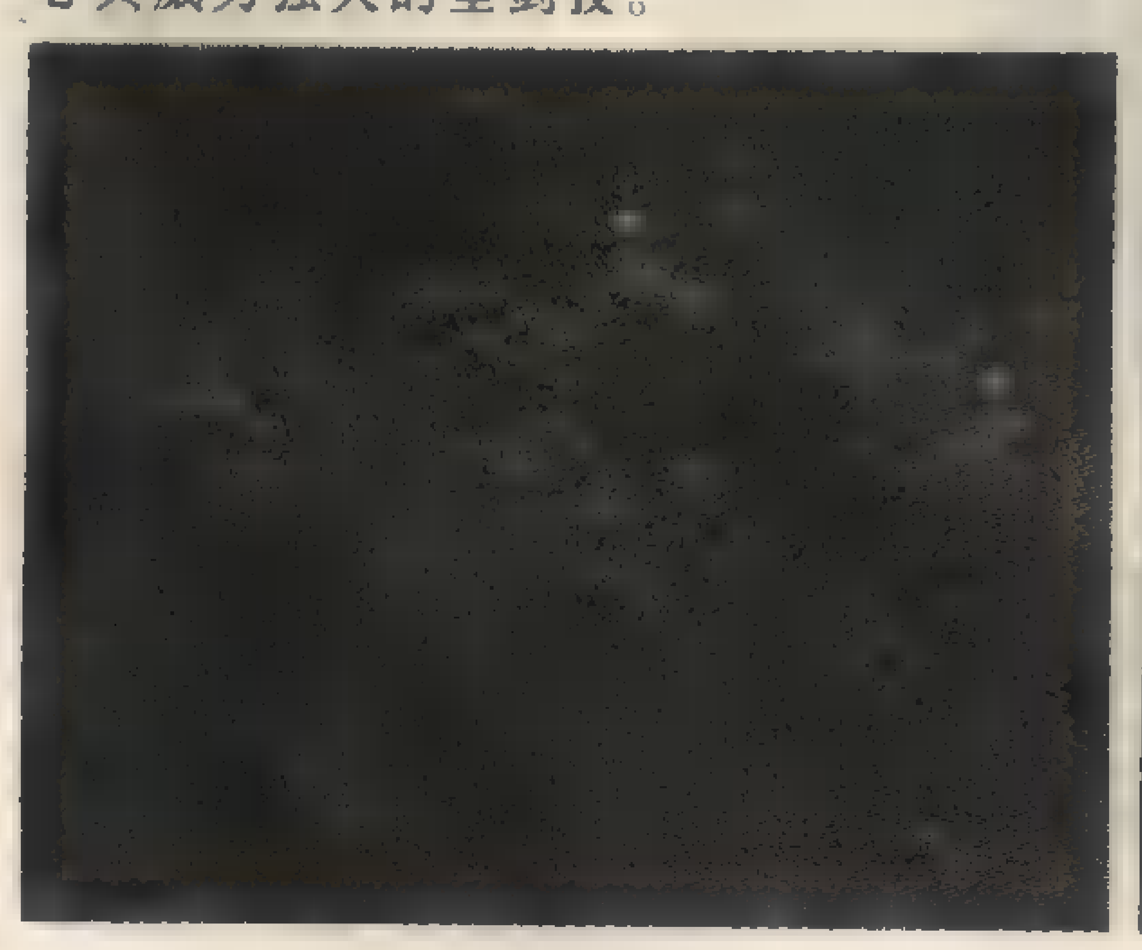
圣ミユロンド寺院礼拜堂

敌人：
圣骑士×1
妖兽×3

胜利条件：圣骑士倒
难易度：☆☆

来到寺院的礼拜堂，在这里神殿骑士们特意安排了一出好戏。他们将已经由邪恶控制的主角的二哥安排 这里，担任守护礼拜堂的任务。

虽然此关的守护者是主角的二哥，但是大家不用考虑能否把他救回，只有将其消灭才是过关的唯一出路。不过一定要小心其威力强大的圣剑技。



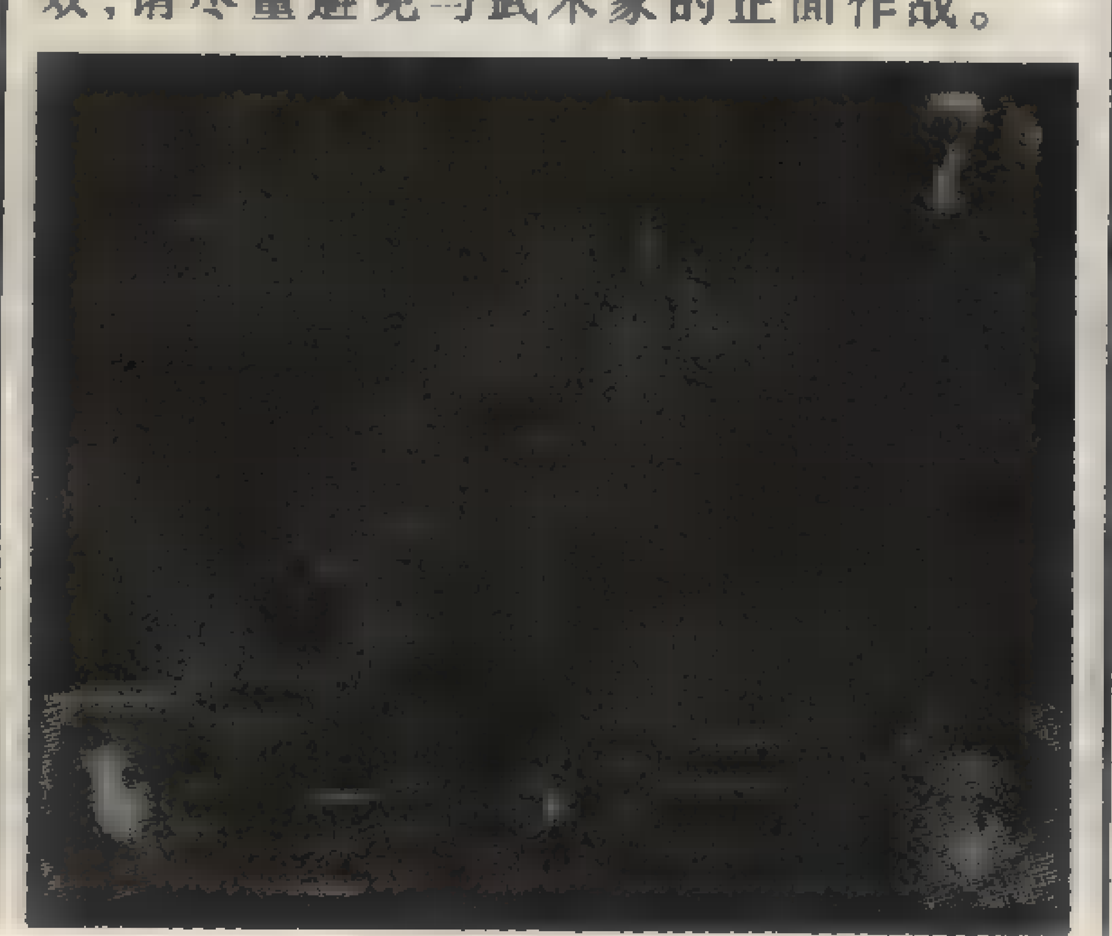
地下书库地下四阶

敌人：
骑士×3
武术家×3
弓箭手×3

胜利条件：敌全灭
难易度：☆

继续追击神殿骑士团，来到修道院的地下书库，在此主角一行人遇到了埋伏在这里的神殿骑士团的伏击。不过此次的敌人只不过是神殿骑士团的杂兵而已。

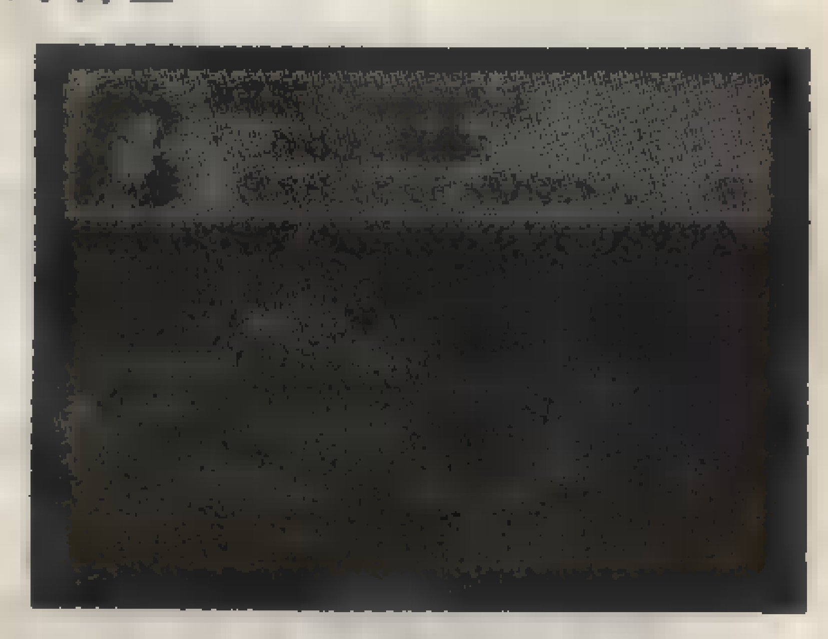
在与敌人开始作战时，主角一行人只要注意到对方的武术家就可以了，因为武术家对骑士这一系列的职业攻击都有特效，请尽量避免与武术家的正面作战。



关联故事情节

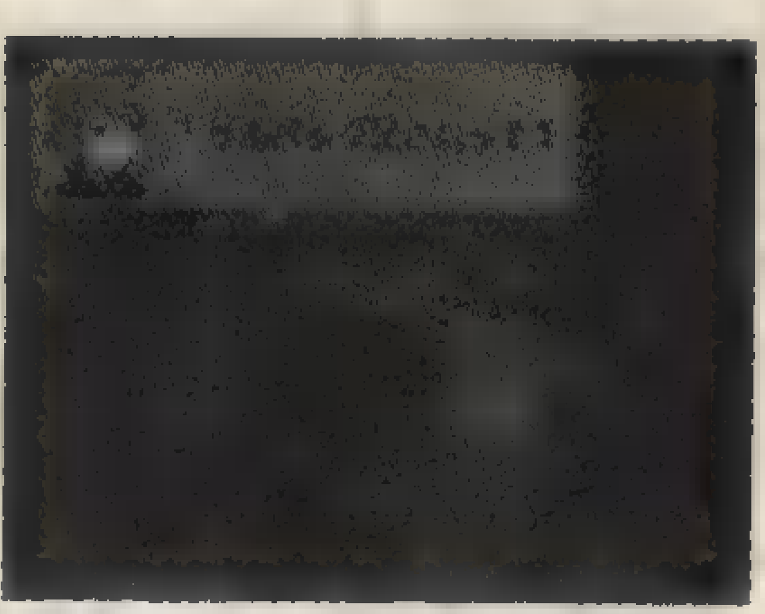
被迫交出圣典的主角。

神殿骑士团以主角妹妹生命，要挟主角交出他辛苦得来的圣典。为了妹妹的生命安全，主角不得不把圣典交给神殿骑士团的骑士……



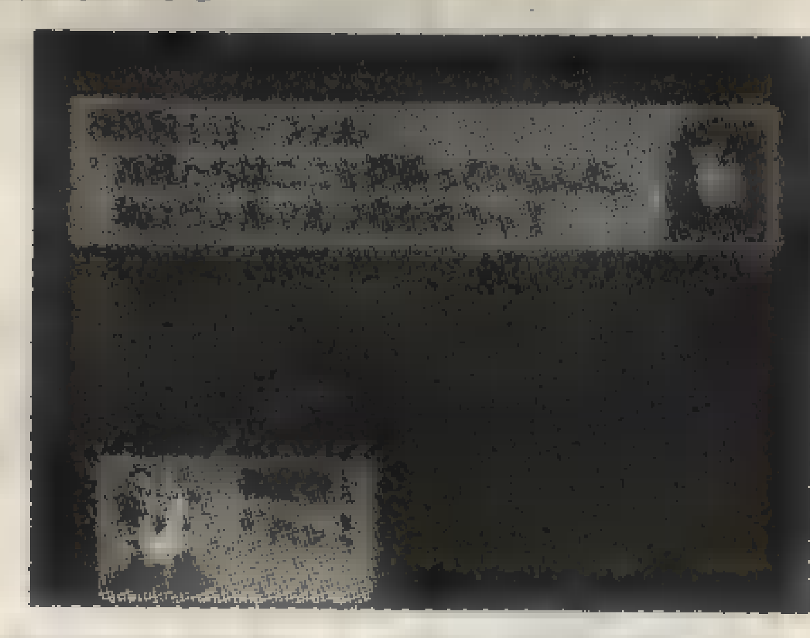
在礼拜堂等候主角的神殿骑士。

层层败退的神殿骑士不得不使用诡计来暗算主角一行人，他们在寺院的礼拜堂中安排了一出好戏，等待主角一行人的到来。



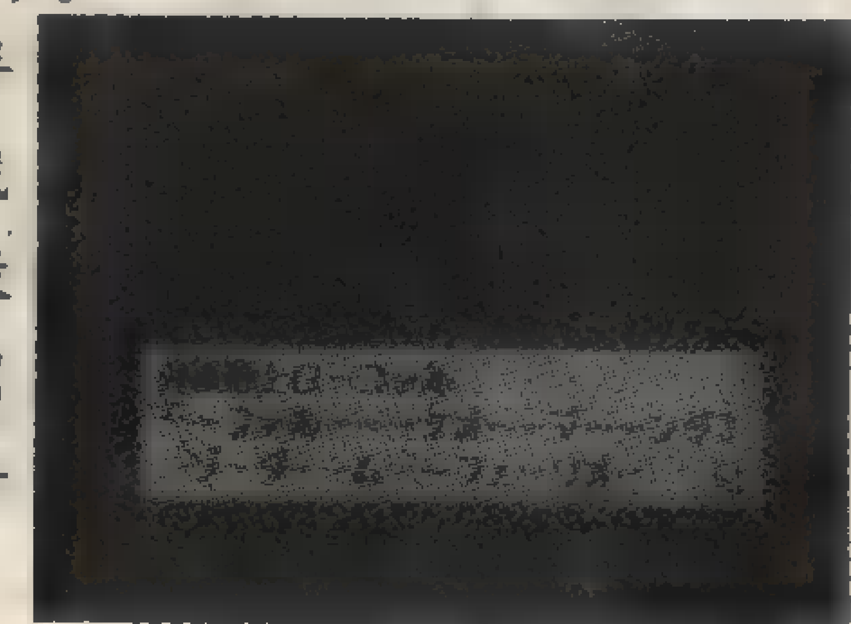
面对被神殿骑士团控制的二哥。

主角万万没有想到，神殿骑士团会利用他的二哥来阻挡他的前进。而对自己的兄长，主角深知，要想真正消灭邪恶是要作出牺牲的。



神殿骑士团野心勃勃。

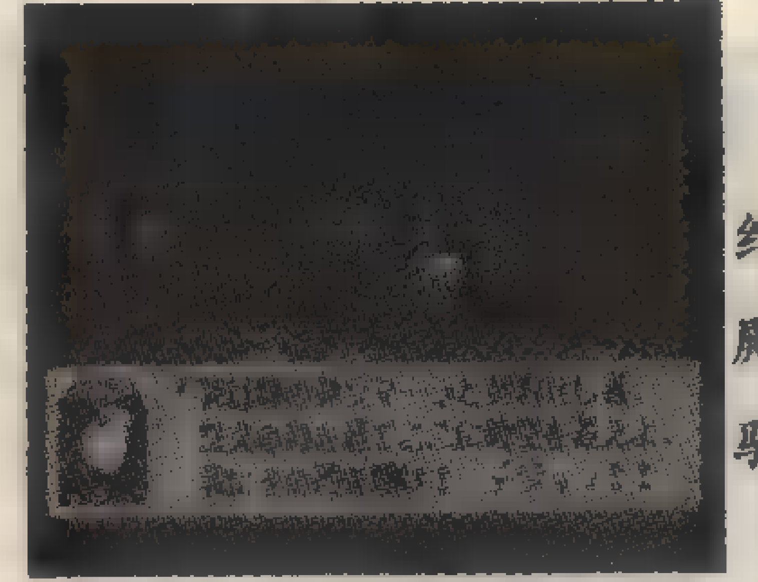
虽然知道神殿骑士团已经了解到魔界的入口处，但是主人公为了救回自己心爱的妹妹，只能前去冒一冒险了！前途生死未卜。



拼死一战的神殿骑士团的骑士。

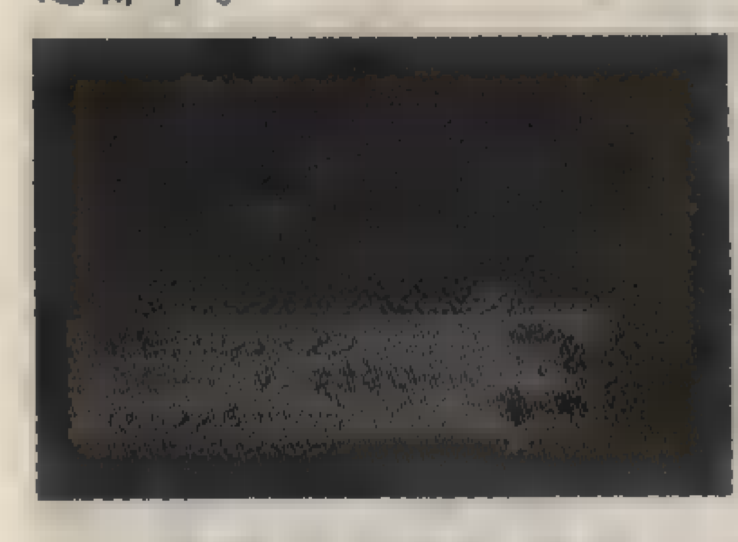
第四章 爱是一切

关联故事情节



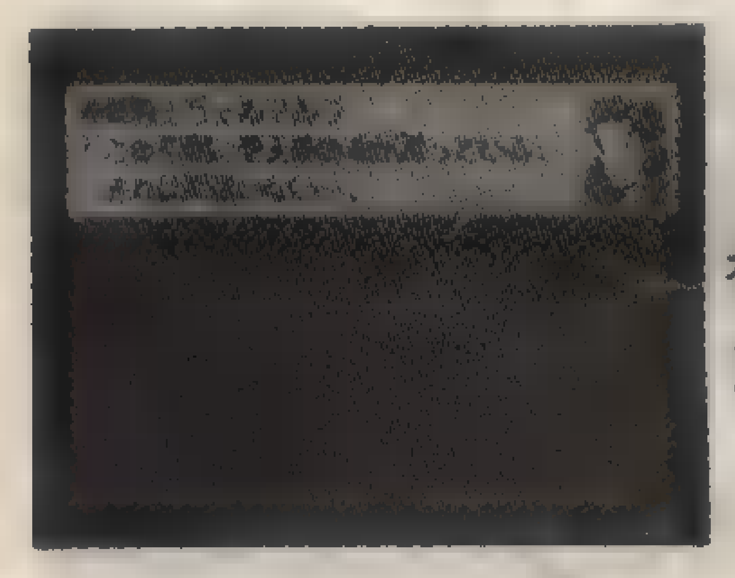
启动结界的神殿骑士团骑士。

因为主角一行人接二连三的把神殿骑士团的部队消灭，神殿骑士团的首脑十分气愤，在战斗后，他们把主角一行人引至结界口，并开启结界把主角一行人引至死亡之都市。



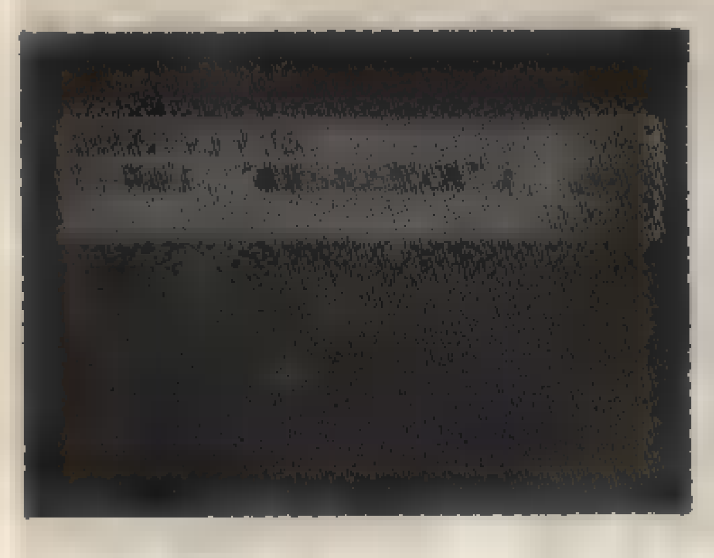
亲自出马的神殿骑士团首脑。

层层败退的神殿骑士团，只能派中首脑级的人物才能与主角一行人一拼高低。虽然神殿骑士团实力不弱，但是他们■无法阻挡住主角一行人前进的步伐。



愤怒的神殿骑士团团长。

自己的部下全■死亡，神殿骑士团团长十分愤怒，眼看■自己计划多年的阴谋，竟然给这样一群不知名的年青人破坏了，使其感到十分的不甘心。



敌人变身成为统治者。

被主角一行人击倒的神殿骑士团团长，他利用水晶之力，使其变身成为强大的统治者。他想在此把主角一行人全部消灭掉，但是他是不会成功的。

与统治者艰苦作战

地下书库地下五阶

敌人：
召唤士×2
时魔道士×1
黑魔道士×2
神殿骑士×1

胜利条件：神殿骑士倒

难易度：☆☆

节节败退的神殿骑士团开始派遣主要人物前来阻止主角一行人的前进，虽然敌人的实力并不是很低，但是也不是主角一行人的对手。

一定要小心敌人强大的攻击力，尤其是不要作正面的进攻。建议多利用时魔道士的特技和远距■攻击的特技，在敌人还未接近之前，就把他们消灭。另外要小心敌人的召唤。

死都ミュロンド

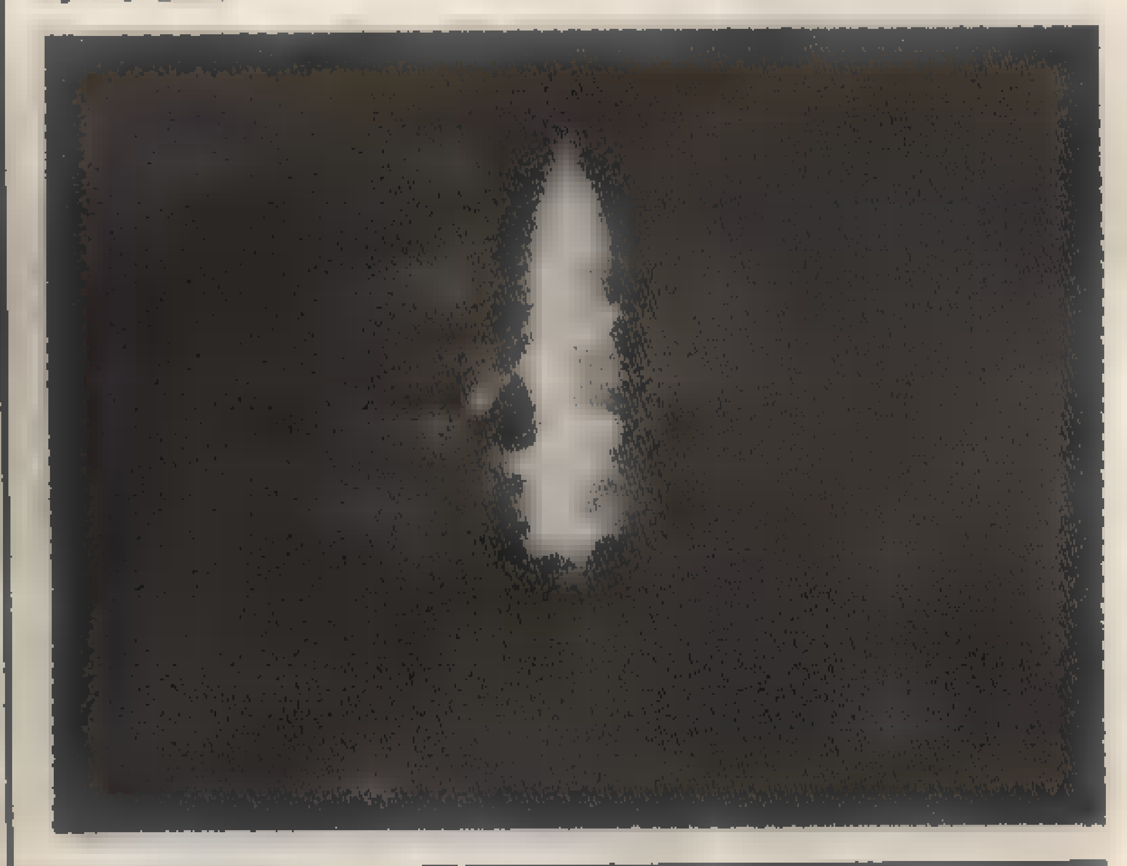
敌人：
忍者×2
侍×2
时魔道士×2
神殿骑士×1

胜利条件：神殿骑士倒

难易度：☆☆

拼死一战的神殿骑士团并没有能够阻拦住主角一行人的前进，此次出场的是神殿骑士团的首脑之一，而且他还带有大量的士兵，不过幸好此关的任务是只要击倒他就可以。

此次登场的神殿骑士拥有极高的攻击力，避免与他近距离作战，多使用远距离攻击的特技。此人有一弱点，便是他的移动出奇的慢。



失落的圣域

敌人：
龙×3
道具士×1
妖兽×1
神殿骑士×1

胜利条件：神殿骑士倒

难易度：☆☆☆

神殿骑士团与主角一行人的最后一战，此次神殿骑士团长亲自登场与主角决一死战。此关中登场的敌人能力非常强，是与神殿骑士团交战中较为难的一战，不过过关还是有可能的。

此回登场的怪物虽然移动力不是很高，但是一旦被他们击中，就会减去很多的 HP，最佳的选择就是直接击倒神殿骑士。

飞空艇的墓场

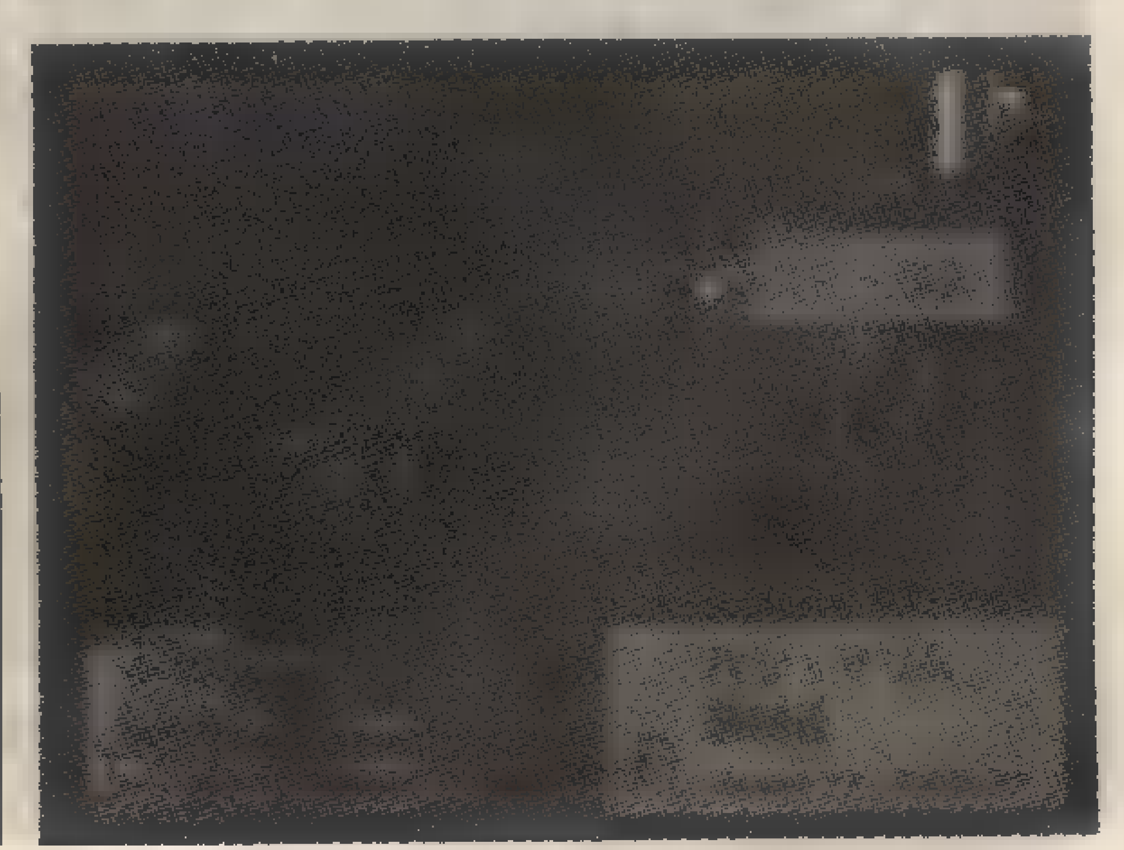
敌人：
统治者×1

胜利条件：统治者倒

难易度：☆☆☆

与神殿骑士最后一战结束后，气急败坏的敌人变身成为强大的统治者，企图在飞空艇的墓场，埋葬主角一行人，各位一定要小心。

统治者的攻击范围非常大，而且 HP 非常多，因此要使用持久战的战术，另外还要小心如果被统治者的特殊魔法攻击击中的话，那么我方成员将会被停止行动直到死亡。



第四章　爱是一切

飞空艇的墓场

敌人：
圣天使×1
恶魔×4

胜利条件：圣天使倒
难易度：☆☆☆☆

在把统治者消灭以后，隐藏在主角妹妹身上的邪恶的种子开始变身，借助水晶的力量，她变身成为圣天使，而且还从魔界召唤来四位强力的恶魔，这将是艰苦的一战。

圣天使的攻击范围非常的大，而且攻击力也极高，不过有一点非常幸运，就是圣天使的攻击命中率并不高。利用我方成员强大的攻击力将其消灭。

飞空艇的墓场

敌人：
血涂的圣天使×1

胜利条件：血涂的圣天使倒
难易度：☆☆☆☆

本游戏的最终战，圣天使被击倒之后，并不甘心而且变身成为血涂的圣天使，向主角一行人发起最后的进攻。

血涂的圣天使魔法攻击非常强大，而且他的魔法攻击还带有许多的异常状态，大家一定要小心。建议把所有的成员分散开来，这样可以避免对方群体攻击魔法时伤害我方许多成员，最后祝愿大家能够顺利过关。

结尾介绍

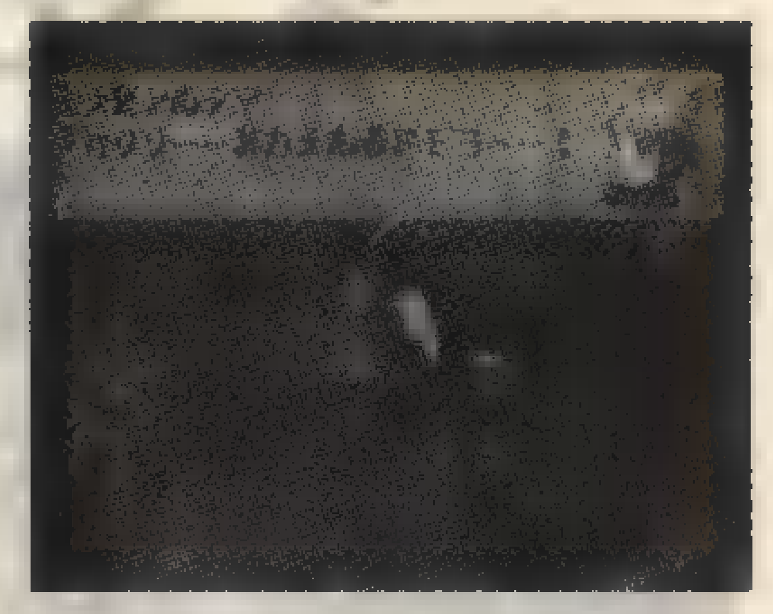
随着血涂的圣天使被击败后，由他本身的爆炸导致整个的飞空艇的墓场开始崩溃。随着一声巨响，一切都消失在黑暗之中。

此事经过以后，人们都以为主角已经死去了，为了纪念这位为正义的事业而一往无前的年青人，知情者为他修建了一座纪念碑，曾经受到主角帮助的人们前来这里吊孝。当人群散尽之后，纪念碑旁只剩下了占星术士一人，这时他突然看到主角和他的妹妹骑着大脚鸟路经此地，这使他非常高兴。从此以后，虽然再也没有一个人见过主角一行人的踪影，但是有关于他们还活在世上的消息却在民间流传着。

民间传说永远只是民间传说，也是不能记载入史册的。为此占星术士决定将他的所见所闻，编写成一本书，把真实的历史告诉广大人民。五年以后，此书编写完成，此时教会开始恢复，并于几个月后选出了新的教皇。就在此书将要出刊之际，新教皇怕此书揭露出教会的黑暗面目，所以下令以异端者的罪名逮捕了占星术士，并封存了他撰写的书。坚持真理的占星术士被教会处以火刑，他的书也被教会所封存。

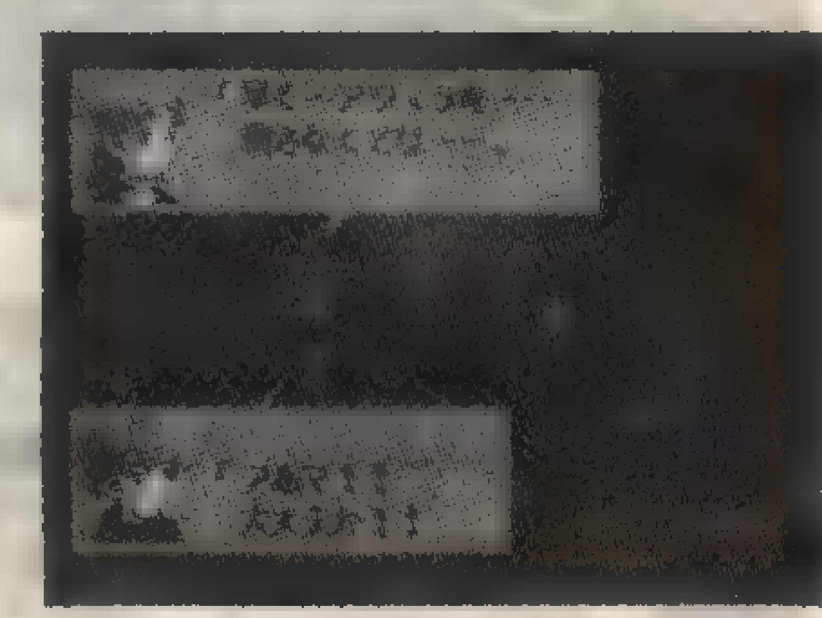
一百年以后，教会再没能封存住事实的真像，主角他们的声誉被恢复了。他们为正义而战斗的故事将世世代代流传下去。

关联故事情节



强大的敌人圣天使出现。

把统治者击倒以后，以为就没有什么人会出现的主角，他吃惊的发现，隐藏于妹妹身体中的邪恶的种子开始成长，并且化身为无比强大的圣天使。

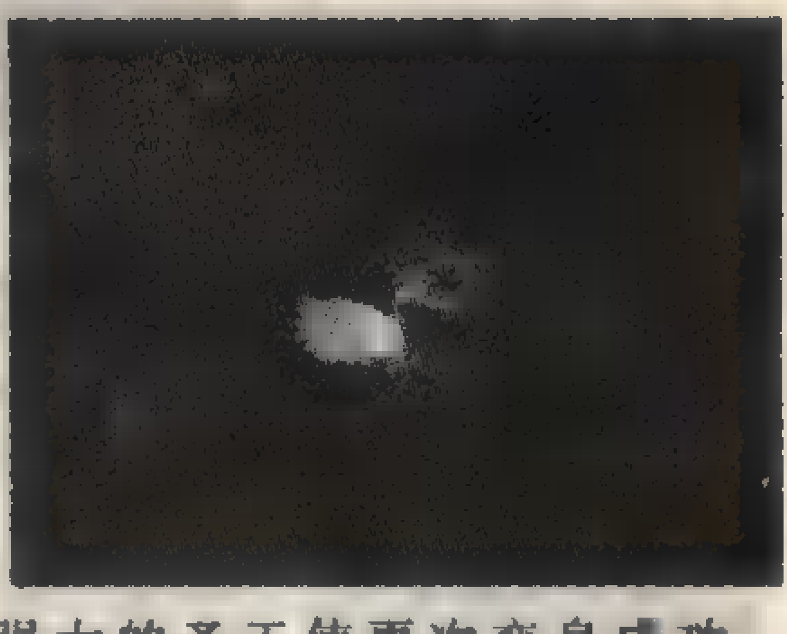


主角的妹妹开始清醒。

一直隐藏于主角的妹妹身体中的邪恶的种子，开始与水晶相沟通，并且将要利用她的身体变身成为圣天使。不过主角的妹妹在以自身善良与邪恶相抵挡。

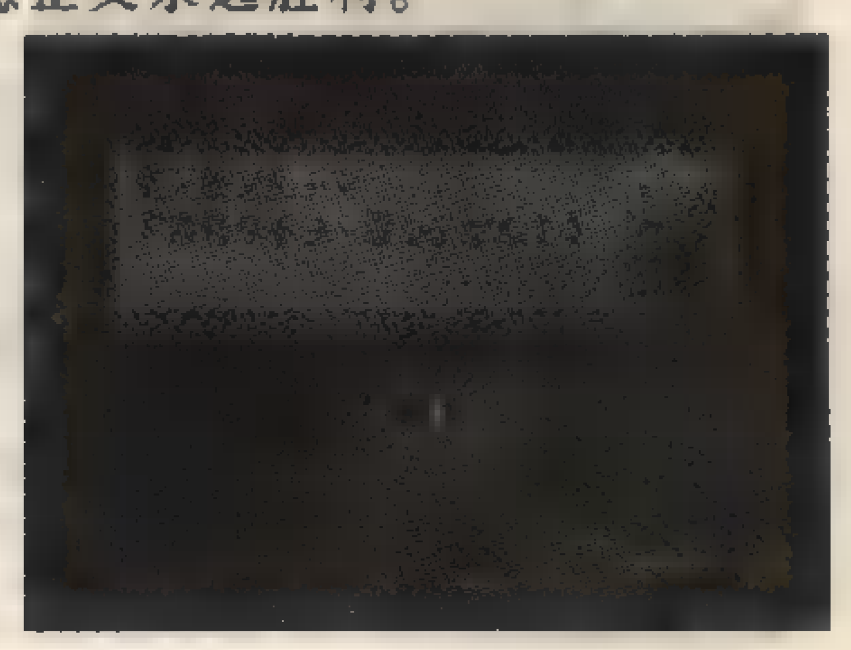
被主角一行人击败的圣天使。

经过艰苦而漫长的战斗，代表邪恶的圣天使终于被主角一行人击败，但是作为自认为强大的她自己然不会服输，她再一次进行变身，攻击主角一行人。



变身后的血涂的圣天使。

无比强大的圣天使再次变身成功，此次的血涂的圣天使实力在刚才的圣天使之上许多，看来一场恶战不可避免，让我们祝愿正义永远胜利。



血涂圣天使拼死一击。

生化危机完整流程攻略

机种:SS	
厂商:CAPCOM	
类型:AVG	
媒体:CD-ROM	
记忆体:11 记忆区	
价格:4800 日元	

JILL 攻略编

22 听到枪声进入饭厅(21)

20 受到僵尸的攻击返回饭厅

21 同伴哈利将僵尸击倒

22 回到大厅发现奥斯卡失踪，开始在屋中调查后两人分开调查。（路线A / 路线B / 路线C）

路线A：

9 榴弹枪入手(9)

25 在箱子中取得除草剂

18 将除草剂倒入窗前的机械中，使植物死亡取得钥匙。

15 在此处取得坏的散弹枪，返回地点 28。

28 用坏的散弹枪换下墙上的散弹枪。

10 发现危在旦夕的同伴返回地点 14 取血清（迟到 / 及时返回）

- 迟到：10 由于没能及时使用血清，同伴死亡。
- 及时返回：10 使用血清后同伴将对讲机给了JILL。

21 回到饭厅，从壁炉上取得纹章。

19 在屋中的书架上取得乐章，并在钢琴前使用，秘密通道便被打开，使用纹章换得金的纹章。

→ A

路线B：

27 天井上方的机关落下被哈利及时救出

25 从箱中取得除草剂

22 在地点 22 和 4 处分别与哈利再会

18 将除草剂倒入窗前的机械中，使植物死亡取得钥匙。

9 在尸体旁取得榴弹枪

路线C：

9 取得一层地图与哈利再会，并取得榴弹枪。

25 在屋中取得别的道具后从箱中取得除草剂。

18 将除草剂倒入窗前的机械中，使植物死亡取得钥匙。

6 在调查过程中又遇到了哈利，并取得了研究员的遗书。

10 在过厅中遇到被大蛇咬伤并中毒，正在濒死状态，为了帮助他需要返回地点 14 的屋中取得血清，取得血清时间的长短关系到游戏以后的发展。（及时返回 → B / 迟到 → C）

A ↓

21 在取得纹章处使用金的纹章，座钟便会移开，从后面便可以取得隐藏的钥匙。

12 遇到大蛇并开始战斗，将它击退后在壁炉中可以取得月亮的纹章。（有血清 / 没血清）

- 有血清：利用同伴没有用的血清回复自己中的毒。
- 没血清：11 由于中毒而晕倒，醒来后发现再次被哈利救。

23 收集剩下的四枚纹章后便可将这扇门打开。

61 在地点 31 处取得摇把，在 32 处使用，进入寄宿舍。在寄宿舍中地 33、34、38 分别取得道具钥匙、红色的书，将红色的书放回书架中进入地下一层，地点 60，然后进到地点 61 处。

37 在这里治成化学药品 V-JOLT。（不成功 / 成功）

- 成功：62 在此处将化学药品倒入植物的根部。（不使用 / 使用）

39 与强力的植物对决。

39 很轻易的消灭。

39 植物被打倒后，调查壁炉，从中取得兜形的键。

→ D

B ↓

10 及时赶回并取得对讲机。

C ↓

10 返回时间太晚同伴死亡。

21 调查饭厅的壁炉取得纹章

19 在屋中的书架上取得乐章，并在钢琴前使用，秘密通道便被打开，使用纹章换得金的纹章。

21 在饭厅中将金的纹章放在原来取得纹章的地方，取得盾形的键。

12 遇到大蛇并展开战斗，击退后调查屋中最深处的暖炉。（受伤 / 没受伤）

- 受伤：11 因为中了蛇毒，所以需要返回地点 14 取血清。

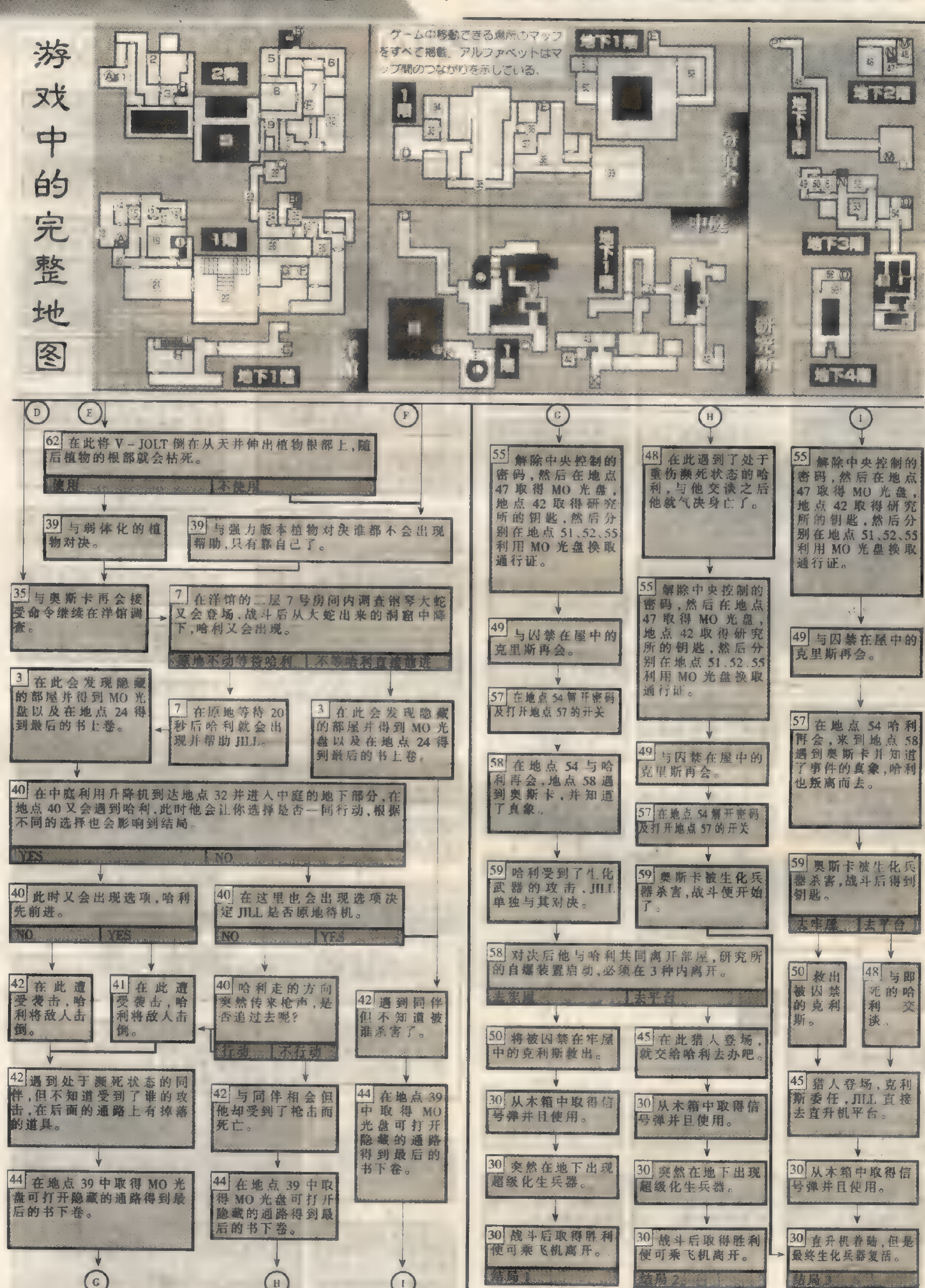
23 收集剩下的三枚纹章然后将这扇大门打开。

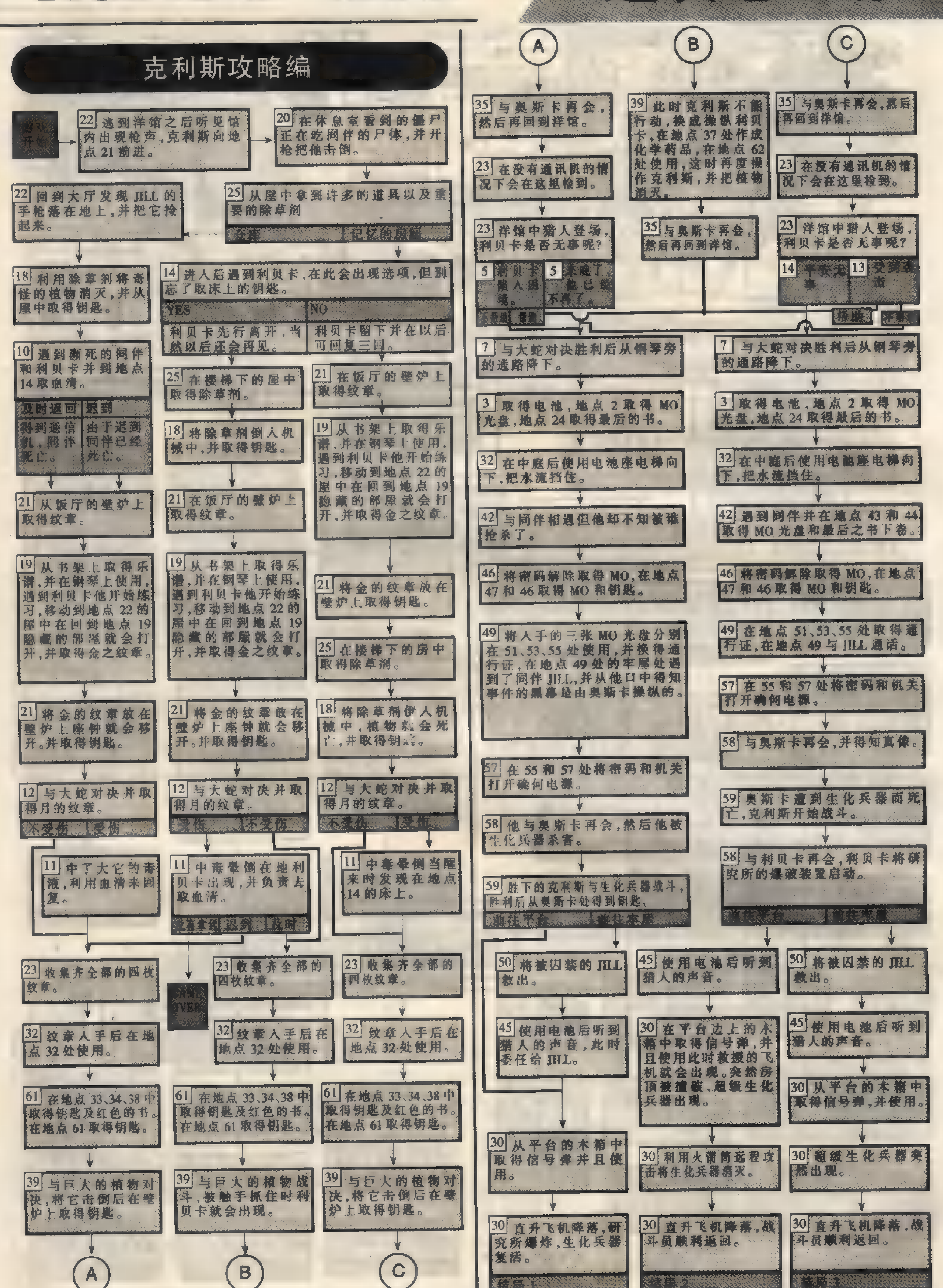
61 分别在地点 33、34、38 取得钥匙和红色的书。然后进入地下 60、61。

35 进入屋中后会听到许多声音然后就会出现选项。（不前进 / 前进）

- 不前进：37 化学药品 V-JOLT 作成。（成功 → E / 不成功 → F）
- 前进：36 部屋中是哈利和另一个人。

游戏中的完整地图


ゲーム中移動できる場所のマップをすべて掲載。アルファベットはマップ間のつながりを示している。
2階
1階
地下1階
地下2階
地下3階
地下4階
中庭
研究所
D
E
F
62 在此将V－JOLT倒在从天井伸出植物根部上，随后植物的根部就会枯死。
使用
不使用
39 与弱体化的植物对决。
39 与强力版本植物对决谁都不会出现帮助，只有靠自己了。
35 与奥斯卡再会接受命令继续在洋馆调查。
7 在洋馆的二层7号房间内调查钢琴大蛇又会登场，战斗后从大蛇出来的洞窟中降下，哈利又会出现。
原地不动等候哈利
不等哈利直接前进
3 在此会发现隐藏的部屋并得到MO光盘以及在地点24得到最后的书上卷。
7 在原地等待20秒后哈利就会出现并帮助JILL。
3 在此会发现隐藏的部屋并得到MO光盘以及在地点24得到最后的书上卷。
40 在中庭利用升降机到达地点32并进入中庭的地下部分，在地点40又会遇到哈利，此时他会让你选择是否一同行动，根据不同的选择也会影响到结局。
YES
NO
40 此时又会出现选项，哈利先前进。
NO
YES
40 在这里也会出现选项决定JILL是否原地待机。
NO
YES
42 在此遭受袭击，哈利将敌人击倒。
41 在此遭受袭击，哈利将敌人击倒。
40 哈利走的方向突然传来枪声，是否追过去呢？
行动
不行动
42 遇到同伴但不知道被谁杀害了。
42 遇到处于濒死状态的同伴，但不知道受到了谁的攻击，在后面的通路上有掉落的道具。
42 与同伴相会但他却受到了枪击而死亡。
44 在地点39中取得MO光盘可打开隐藏的通路得到最后的书下卷。
44 在地点39中取得MO光盘可打开隐藏的通路得到最后的书下卷。
44 在地点39中取得MO光盘可打开隐藏的通路得到最后的书下卷。
G
H
I
G
55 解除中央控制的密码，然后在地点47取得MO光盘，地点42取得研究所的钥匙，然后分别在地点51、52、55利用MO光盘换取通行证。
49 与囚禁在屋中的克里斯再会。
57 在地点54解开密码及打开地点57的开关
58 在地点54与哈利再会，地点58遇到奥斯卡，并知道了真象。
59 哈利受到了生化武器的攻击，JILL单独与其对决。
58 对决后他与哈利共同离开部屋，研究所的自爆装置启动，必须在3分钟内离开。
去牢屋
去平台
50 将被囚禁在牢屋中的克利斯救出。
30 从木箱中取得信号弹并且使用。
30 突然在地下出现超级化生兵器。
30 战斗后取得胜利便可乘飞机离开。
结局1
H
48 在此遇到了处于重伤濒死状态的哈利，与他交谈之后他就气决身亡了。
55 解除中央控制的密码，然后在地点47取得MO光盘，地点42取得研究所的钥匙，然后分别在地点51、52、55利用MO光盘换取通行证。
49 与囚禁在屋中的克里斯再会。
57 在地点54解开密码及打开地点57的开关
59 奥斯卡被生化兵器杀害，战斗便开始了。
45 在此猎人登场，就交给哈利去办吧。
30 从木箱中取得信号弹并且使用。
30 突然在地下出现超级化生兵器。
30 战斗后取得胜利便可乘飞机离开。
结局2
I
55 解除中央控制的密码，然后在地点47取得MO光盘，地点42取得研究所的钥匙，然后分别在地点51、52、55利用MO光盘换取通行证。
49 与囚禁在屋中的克里斯再会。
57 在地点54哈利再会，来到地点58遇到奥斯卡并知道了事件的真象，哈利也叛离而去。
59 奥斯卡被生化兵器杀害，战斗后得到钥匙。
去牢屋
去平台
50 救出被囚禁的克利斯。
48 与即死的哈利交谈。
45 猎人登场，克利斯委任，JILL直接去直升机平台。
30 从木箱中取得信号弹并且使用。
30 直升机着陆，但是最终生化兵器复活。
结局3


克利斯攻略编
游戏开始
22 逃到洋馆之后听见馆内出现枪声，克利斯向地点21前进。
20 在休息室看到的僵尸正在吃同伴的尸体，并开枪把他击倒。
22 回到大厅发现JILL的手枪落在地上，并把它捡起来。
25 从屋中拿到许多的道具以及重要的除草剂
仓库
记忆的房间
18 利用除草剂将奇怪的植物消灭，并从屋中取得钥匙。
14 进入后遇到利贝卡，在此会出现选项，但别忘了取床上的钥匙。
YES
NO
利贝卡先行离开，当然以后还会再见。
利贝卡留下并在以后可回复三回。
10 遇到濒死的同伴和利贝卡并到地点14取血清。
及时返回
迟到
得到通信机，同伴死亡。
由于迟到同伴已经死亡。
25 在楼梯下的屋中取得除草剂。
21 在饭厅的壁炉上取得纹章。
18 将除草剂倒入机械中，并取得钥匙。
19 从书架上取得乐谱，并在钢琴上使用，遇到利贝卡他开始练习，移动到地点22的屋中在回到地点19隐藏的部屋就会打开，并取得金之纹章。
21 从饭厅的壁炉上取得纹章。
21 在饭厅的壁炉上取得纹章。
19 从书架上取得乐谱，并在钢琴上使用，遇到利贝卡他开始练习，移动到地点22的屋中在回到地点19隐藏的部屋就会打开，并取得金之纹章。
19 从书架上取得乐谱，并在钢琴上使用，遇到利贝卡他开始练习，移动到地点22的屋中在回到地点19隐藏的部屋就会打开，并取得金之纹章。
21 将金的纹章放在壁炉上取得钥匙。
25 在楼梯下的房中取得除草剂。
21 将金的纹章放在壁炉上座钟就会移开。并取得钥匙。
21 将金的纹章放在壁炉上座钟就会移开。并取得钥匙。
18 将除草剂倒入机械中，植物就会死亡，并取得钥匙。
12 与大蛇对决并取得月的纹章。
不受伤
受伤
12 与大蛇对决并取得月的纹章。
受伤
不受伤
12 与大蛇对决并取得月的纹章。
不受伤
受伤
11 中了大它的毒液，利用血清来回复。
11 中毒晕倒在地利贝卡出现，并负责去取血清。
没拿到
迟到
及时
11 中毒晕倒当醒来时发现在地点14的床上。
GAME OVER
23 收集齐全部的四枚纹章。
23 收集齐全部的四枚纹章。
23 收集齐全部的四枚纹章。
32 纹章入手后在地点32处使用。
32 纹章入手后在地点32处使用。
32 纹章入手后在地点32处使用。
61 在地点33、34、38中取得钥匙及红色的书。在地点61取得钥匙。
61 在地点33、34、38中取得钥匙及红色的书。在地点61取得钥匙。
61 在地点33、34、38中取得钥匙及红色的书。在地点61取得钥匙。
39 与巨大的植物对决，将它击倒后在壁炉上取得钥匙。
39 与巨大的植物战斗，被触手抓住时利贝卡就会出现。
39 与巨大的植物对决，将它击倒后在壁炉上取得钥匙。
A
B
C
A
35 与奥斯卡再会，然后再回到洋馆。
23 在没有通讯机的情况下会在这里检到。
23 洋馆中猎人登场，利贝卡是否无事呢？
5 利贝卡陷入困境。
5 来晚了，他已经不再了。
不帮助
帮助
B
39 此时克利斯不能行动，换成操纵利贝卡，在地点37处作成化学药品，在地点62处使用，这时再度操作克利斯，并把植物消灭。
35 与奥斯卡再会，然后再回到洋馆。
C
35 与奥斯卡再会，然后再回到洋馆。
23 在没有通讯机的情况下会在这里检到。
23 洋馆中猎人登场，利贝卡是否无事呢？
14 平安无事
13 受到袭击
帮助
不帮助
7 与大蛇对决胜利后从钢琴旁的通路降下。
7 与大蛇对决胜利后从钢琴旁的通路降下。
3 取得电池，地点2取得MO光盘，地点24取得最后的书。
3 取得电池，地点2取得MO光盘，地点24取得最后的书。
32 在中庭后使用电池座电梯向下，把水流挡住。
32 在中庭后使用电池座电梯向下，把水流挡住。
42 与同伴相遇但他却不知被谁抢杀了。
42 遇到同伴并在地点43和44取得MO光盘和最后之书下卷。
46 将密码解除取得MO，在地点47和46取得MO和钥匙。
46 将密码解除取得MO，在地点47和46取得MO和钥匙。
49 将入手的三张MO光盘分别在51、53、55处使用，并换得通行证，在地点49处的牢屋处遇到了同伴JILL，并从他口中得知事件的黑幕是由奥斯卡操纵的。
49 在地点51、53、55处取得通行证，在地点49与JILL通话。
57 在55和57处将密码和机关打开确何电源。
57 在55和57处将密码和机关打开确何电源。
58 与奥斯卡再会，并得知真像。
58 他与奥斯卡再会，然后他被生化兵器杀害。
59 奥斯卡遭到生化兵器而死亡，克利斯开始战斗。
59 胜下的克利斯与生化兵器战斗，胜利后从奥斯卡处得到钥匙。
前往平台
前往本屋
58 与利贝卡再会，利贝卡将研究所的爆破装置启动。
前往平台
前往本屋
50 将被囚禁的JILL救出。
45 使用电池后听到猎人的声音。
50 将被囚禁的JILL救出。
45 使用电池后听到猎人的声音，此时委任给JILL。
30 在平台边上的木箱中取得信号弹，并且使用此时救援的飞机就会出现。突然房顶被撞破，超级生化兵器出现。
45 使用电池后听到猎人的声音。
30 从平台的木箱中取得信号弹，并使用。
30 从平台的木箱中取得信号弹并且使用。
30 利用火箭筒远程攻击将生化兵器消灭。
30 超级生化兵器突然出现。
30 直升飞机降落，研究所爆炸，生化兵器复活。
结局1
30 直升飞机降落，战斗员顺利返回。
结局2
30 直升飞机降落，战斗员顺利返回。
结局3

美国英雄完全出招

责编/FOX

特殊能力	
三角蹴	跳往墙壁后拉相反方向
受身	吹飞时使用 WEB SWING 必杀技
必杀技	
WEB BALL	↓↘→+拳键
空中 WEB BALL	空中时↓↘→+拳键
SPIDER STAINK	→↓↘+拳键
WEB SWING	↓↙←+脚键
空中 WEB SWING	空中时↓↙←+脚键
WEB THROW	→↘↓↙←+拳键
INFINTTY SPECIAL	
MAXIUM SPIDER	↓↘→+三个拳键同按

特殊能力	
飞行	↓↙←+三个脚键同按
必杀技	
UNI BEAM	←↙↓↘→+拳键
REPULSOR BLAST	→↘↓↙←+拳键
SMART BOMB	相同拳脚同按
INFINTTY SPECIAL	
PROTON CANNON	↓↘→+三个拳键同按

特殊能力	
吸收生命力	近敌时→+中脚或重脚
必杀技	
MYSTIC STARE	←储→+拳键(轻拳对地、中拳斜上方、重拳正上方)
MYSTIC SMASH	←储→+脚键
DEVITALIZATION	近敌时→↘↓↙←+脚键
INFINTTY SPECIAL	
CHAOS DIMENSION	↓↘→+三个拳键同按后,近敌时按中或重攻击

特殊能力	
三角跳	跳往墙壁后拉相反方向 HAELING FIRE(超回复力)
必杀技	
DRILL CLAW	任何方向+相同拳脚
TORNADO CLAW	→↓↘+拳键
BERSEKER BARRAGE	↓↘→+拳键
INFINTTY SPECIAL	
WEAPON X	→↓↘+三个拳键同按

必杀技	
EARTHQUAKE PUNCH	→↘↓+拳键
JUGGERNAUT PUNCH	←↙↓↘→+拳键
INFINTTY SPECIAL	
CYTIORAK POWER	→↓↘+三个拳键同按
JUGGERNAUT HEAD CRUCH	↓↘→+三个拳键同按

必杀技	
石坂攻击	↓↓+三个拳键同按后,再按拳键发和击(对手防御不能)
GAMMA CHARGE	←储→+脚键(对地)
GAMMA CHARGE	↓储↑+脚键(对空)
GAMMA TORNADO	近敌时→↘↓↙←+拳键
GAMMA SLAM	←↙↓↘→+拳键
INFINTTY SPECIAL	
GAMMA CRUSH	↓↘→+三个拳键同按

特殊能力	
飞行	↓↙←+三个脚键同按
必杀技	
E·M DISRUPTOR	←↙↓↘→+拳键
HYPER BRAVITATION	→↘↓↙←+脚键
MAGNETIC BLAST	空中时↑↗→+拳键
INFINITY SPECIAL	
MAGNETIC SHOCKWAVE	↓↘→+三个拳键同按
MAGENTIC TEMPEST	↓↘→+三个脚键同按

特殊能力	
侧转	→↘↓↙←+拳键
必杀技	↓↘→+拳键(轻拳下[illegible]、中拳中段、重拳上段)
SHIELD SLASH	
STARS & STRIPES	→↓↘+拳键
CHARGING STAR	←↙↓↘→+脚键
INFINTTY SPECIAL	
FINAL JUSTICE	↓↘→+三个拳键同按

3段跳跃必杀技	
PSY BLAST	↓↘→+拳键
PSY BLADE SPIN	↓↘→+脚键
忍术	→↘↓↙←+任何键
INFINTTY SPECIAL	
蝴蝶隐	↓↙←+三个脚键同按

特殊能力	
空中 DASH	空中按拳键
必杀技	
DARK THUNDER	←↙↓↘→+拳键
INFERNO	→↘↓↙←+拳键
INFINTTY SPECIAL	
ARMACED DOM	↓↘→+三个拳键同按

东京番外地完全出招

责编/FOX

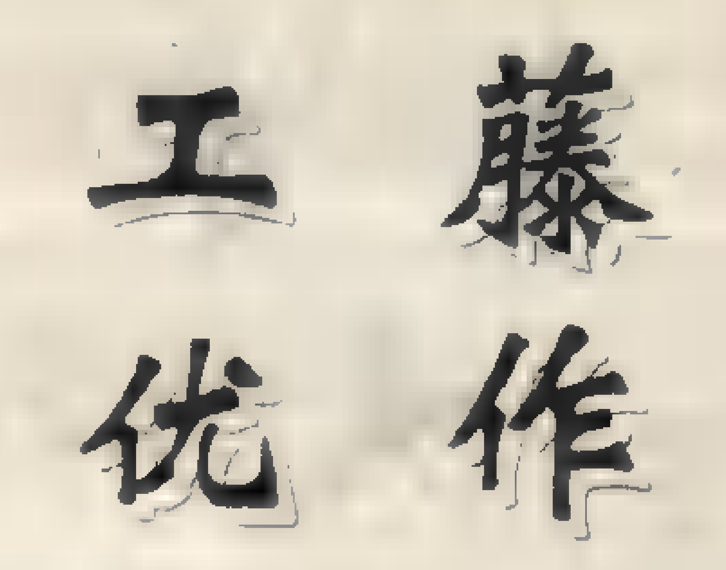
财目三郎

技名	出招	属性
杭打ち蹴り	PK	上・上
杭打ち二段	PP	上・中
杭打ち三段	PPP	上・中・中
アッバーハンマー	↘P	中
素手打ち	←P	上
岩盘碎き	→P	中・上
岩石飞ばし	→PP	中・上・中・上・
スマヅシユハンマー	↙P	上
シイブハンマー	↙PP	上・中
すくい上げ	↘↘P	中
財目大喷火打ち	→→P	中・上
サイドハンマー	←←P	中
たたき上げ	防御状态↓→P	中
ハンマーグライド	↙↓↘P	下
メガトンハンマー	→↘↓P	中
财目大回转	←↙↓↘→P	中・中
ブルドーザーキック	→→K	中・上
あひせ蹴り	←↘K+G	中
床打ち	P+K	中
床打ち天并打ち	P+KP+K	中・中
ラウンドハンマー	↘P+K	中
チタンヘッド	←→P+K	中・上
上中段はな返	敌上中P攻击时←→G	
下段はな返し	敌下P攻击时←↘G	
上中段あひせ倒し	敌上中K攻击时←→G	
下段あひせ倒し	敌下K攻击时G←↙	
ネックハンキングスロー	P+G	
ブルラリアット	←→→P+K	
财目クレーン	↓↓P+K	
ワーカーボム	→↘↓↙←P+K	
ブレーンバスター[illegible]目スペッヤル	贴进栏杆→↘↓↙←P+K	

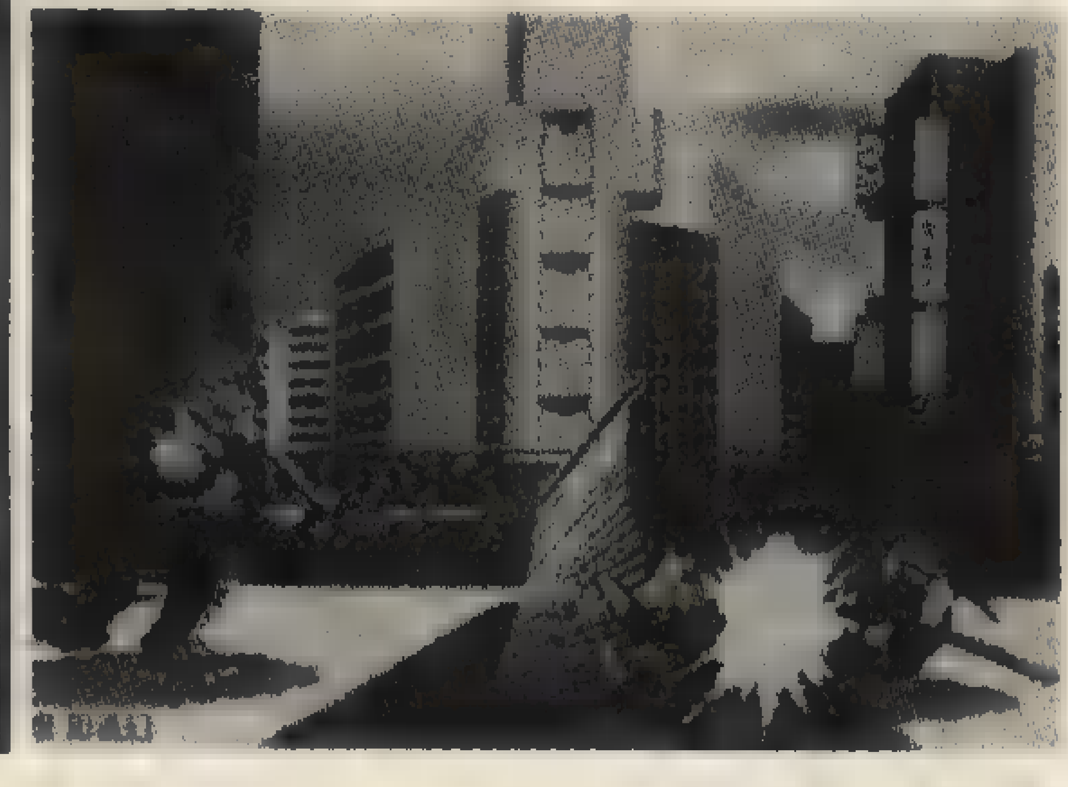
丰饶椰

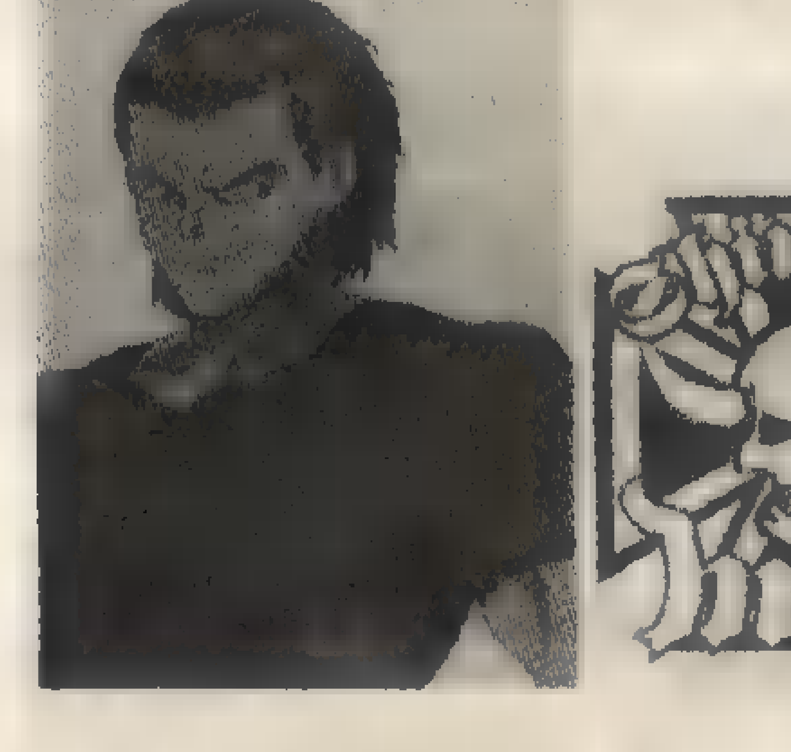
技名	出招	属性
スウイングハイキック	PK	上・上
スウイングノック	PP	上・上
スウイングノックターン	PPP	上・上・上
ゴンボスバイニイハイキック	PPPK	上・上・上・上
ゴンボハイキックサライスライック	PPPKK	上・上・上・上・上
ミドルフックキック	↘KK	中・中
クシヅセントアッバー	↘P	中
グラマラスツイスト	↙P	下
ミドルスラッシユ	→P	中
スラッシユラッシユ	→PP	中・中
ミッドラッシユエヅッ	→PPK	中・中・中
ミッドラッシユビアス	→PPP	中・中・上
ランヅヤラススナップ	→→P	上
クレッセントカッター	↙→P	中
クレッセントッユーラ イングスター	↙→PP	中・中
ミドルスラスト	←→P	中・上
ミドルストサイド	←→PK	中・上・上
クロスカッター	←↘P	中
ダブルハンドチアーッ	↘↘P	中・上
グブルハンドスマッシユ	↘↘PP	中・上・上
スラッブエッシ	→K	上
バックサマー	↗K	中
フックキック	↙K	上
ライッングキック	↓K	中
デイツイーヒール	→→K	中
ヅアンブハイ	K+G	上
ツヤンフハイロースビンキック	K+G↓K+G	上・下
スクリユーフオールキック	↓K+G	下
ロースビンキック	↓↓K+G	下
ダブルスヒンキック	↓↓K+GK	下・上
トリブカスヒンキック	↓↓K+GKK	下・上・上
コンボスヒンキックヒステリック	↓↓K+GKK↓K	下・上・上・下
ゴッテスシアー	→P+K	上
ノーテイフオーク	↘↘P+K	下・下
クイーンズシッグバック	P+G	
蟹ばちを	←→K+G	
ヘッドシサース	←↙↓↘→P+K	

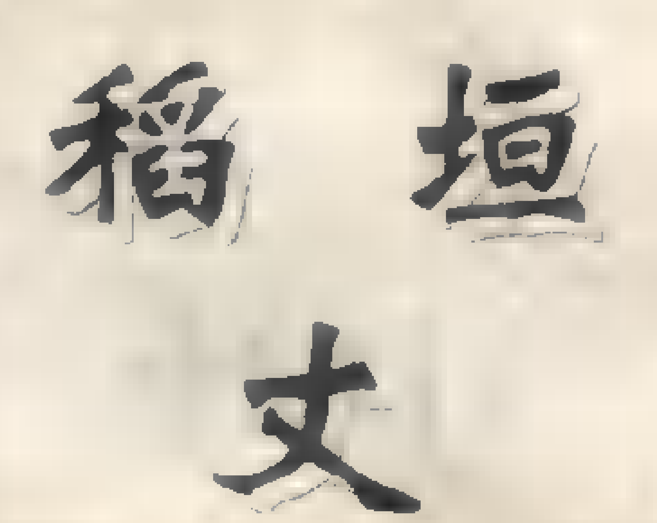
技名	出招	属性
ビートスピン	PK	上・上
ビートセカンド	PP	上・上
ダブルビートハイサイド	PPK	上・上・上
ビートトップ	PPP	上・上・上
コンボオーバートップ	PP↑P	上・上・中・中
コンボバックスピン	PPP↓K	上・上・上・上
コンボロードロップキック	↘P	上・上・上・下
アッパースウイング	←P	中・上
ソウルスウイング	←PP	中・上
ソウルスウイングW	←PPP	中・上・中・上
バーニングソウル	→P	中・中・上・中
トルネードスターター	→PP	中
レッドトルネード	↙P	中・中
オープンビート	↙PK	中
オープンビートアクセル	↑P	中・上
パワールブー	↘↘P	中・中
スヤークスルー	←→P	中
アクセルターン		中
ソニックエルボー	←↘P	中
ハイウエイーバスター	↓↘→P	中
ヘッドバッシユキック	↑K	中
フライホイールキック	→→K	上
スクリユーキック	K+G	中
スクリユーキックRR	K+GK	中・上
ロースピンキック	↓K+G	下
テユアルノック	↘P+K	中
レッグブレーカー	←↘P+K	下
エキソーストストーム	↓↙←P+K	下
サヨルダータックル	←→→P+K	中
高速ブレーンブスター	P+G	
クランクスロー	→↘↓P	
2ストV型インブクト	↙→P	
シヨルダータックルフルチユーン	→↙→P+K	



工藤
优作





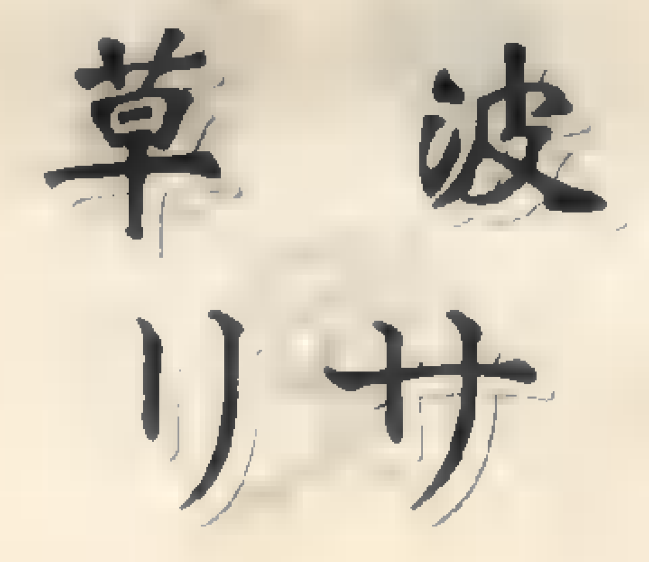


稲垣
丈

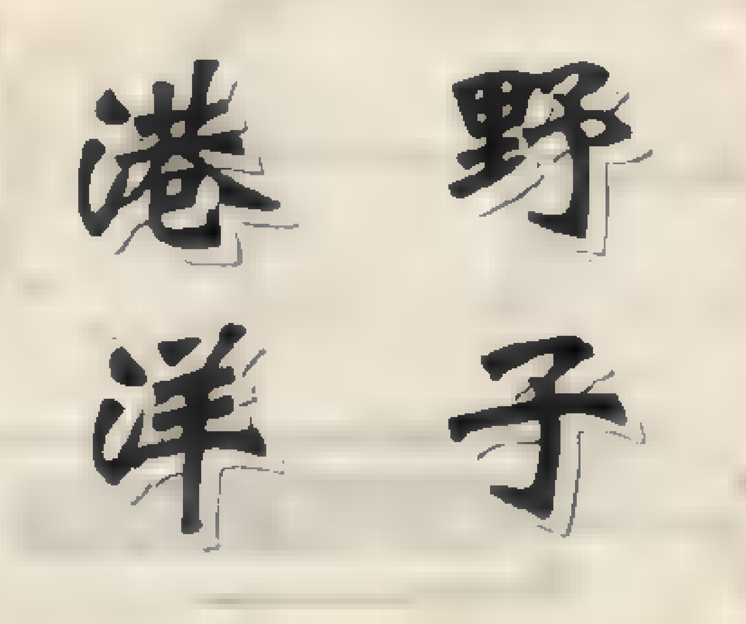
技名	出招	属性
スウイングハイ	PK	上・上
ピッチダブル	PP	上・上
トリプルスウイング	PPP	上・上・上
ダブルスウイングフロント	PPK	上・上・中
トリプルスウイングスピンハイ	PPPK	上・上・上・中・上
フオースウイングコンボ	PPPP	上・上・上・中・上
ワイルドアッパー	↘P	中
ワインテイングストリーム	←P	中
ワインテイングダブル	←PP	中・中
ワインテイングトエリブル	←PPP	中・中・中
カッテイングエルボー	→P	中・上
カッテイングスピン	→PK	中・上・上
手刀	↓↓P	中
ハリケーンサヨット	↘↘P	中
ダブルハエケーンツヨット	↘↘PP	中
ブラックトルネード	→→P	中・上
サイドスラッサセー	←→P	中・上
スラッサユアクセル	←→PK	中・上・上
平手打ち	→↓P	上
ミッドナイトバスター	しやがを状态↓→P	中
ロングミドルキック	→→K	中
スタンテイングキック	立ち上がり途中にK	中
ダスキイバックスピン	K+G	上
シヨルダーランブル	P+K	上
シヨルダーハイ	P+KK	上・上
シヨルダーケロウル	P+K↓K	上・下
ステルススワロー	←↘P+K	下
テンペストストレート	→P+K	中
アップドラフトシヨット	↘↘P+K	中
シヨルダースロー	P+G	
ピストフアング	←P+G	
スカルヘッドクラッシユ	←→P+K	
ヘルキヤロウズ	←↙↓↘→P+K	

技名	出招	属性・
连棍	PP	上・上
草波三连棍	PPP	上・上・中
单棍旋腿	PK	上・上
连棍背旋蹴	PPK	上・上・上
崩棍	↘P	中・上
连山崩棍	↘PP	中・上・中・上
环棍	←P	中
连环棍	←PP	中・中
连山环棍	←PPP	中・中・上
闪激	←P	中・上
削棍	↙P	中
连山削棍	↙PP	中・中
连棍转蹴	↙PPK	中中・中上・中上
飞燕扫棍	↑P	下
飞燕转座裂棍	↑PP	下・中
颜碎棍	↘↘P	上
破风棍	→→P	中
旋风棍	←→P	中
旋风十字棍	←→PP	中
雷击棍	←↘P	下
道玄雷连棍	←↘PP	下・下
转座裂棍	しやがを状态↓→P	中
转身疾风棍	→↘↓P	中
支棍转蹴	↗K	中上・中上
支棍蛇牙蹴	↓↓K+G	下
圆旋棍	P+K	上
宫益连旋棍	P+K↓P+K	上・中
碎击	→P+K	上
鬶射激棍	←P+K	上
破地光激棍	←→→P+K	中
草波流缠い腰	P+G	
富家流吊り上げ投げ	↓↙←P	
草波流雷[illegible]打	→←→P+K	
草波流背固足蹴	←↙↓↘→K+G	

技名	出招	属性
シンクルビートハイスヒン	PK	上・上
テユアルビート	PP	上・上
トエブルビート	PPP	上・上・上
クアッドヒート	PPPP	上・上・上・上
オーキッズスペシヤルビート	PPPPP	上・上・上・上・中
アッパーターン	↘P	中
アッパースワンキック	↘PK	中・中
クラッブミドル	→P	中
バックビート	←P	上
ダブルバックビート	→PP	上・上
スラントバックビート	→P↓P	上・下
ロバックビート	↙P	下
バックビートタブレロー	↙P↓P	下・下
タイフオニックセンター	↗P	中
スモルタイフーン	↖P	中
ラウンドストライク	→→P	中
レベルカッター	←→P	中
ライシングトー	↓K	中・上
ハイキックインサイド	K+G	上
バトンワール	P+K	上
バトンケールエキストラ	P+KP	上・中
リサ．ワン	↙P+K	上
リサ．ワンツー	↙P+KP	上・中
リサ．ワンツーシユート	↙P+KPP	上・中・中上
スクリユースヤネア	↘↘P+K	中・中
タムタムラッシユ	←←P+K	中上・中上・中上
ソニックウエーブ	←↘P+K	中・中
ダウンクラップ	↓↙←P+K	下
リサ．オーバーターン	P+G	
リサ．フライハイフリップ	←→K+G	
リサ．ドロップキッロ	↙→P+K	
リサ．ウラカンラナ	←↓K+G	



技名	出招	属性
ノックハイキック	PK	上・上
ダブルノック	PP	上・上
ダブルノックフックキック	PPK	上・上・上
コンボダブルハイ	PPKK	上・上・上・上
コンボキャッチキック	PPK↓K	上・上・上・下
トリプルノック	PPP	上・上・上
コンボハイスピンキック	PPPK	上・上・上・上
コンボロスピン	PPP↓K	上・上・上・下
コンボエアレイドスペシャル	PPP↑K	上・上・上・中
スクラッチハンマー	↘P	中
スクラッチサイド	↘PK	中・中
ツイストサヨト	↙P	下
スマッシユエルボー	→P	中
バックブロウ	←P	上
ダブカバック	←PP	上・上
スピン	←PK	上・上
ミドルストレート	→→P	中
ウアーチカルハンマー	←→P	中
ウアーチカルワンツー	←→PP	中中
トーキック	↓K	中上
ニーアサルト	→K	中上
エアレイドキック	↑	中
ランニングビールトラップ	→→K	中
ステップキックインサイド	K+G	上
ステップキックハイ	K+GK	上・上
ステップキックロー	K+G↓K	上・下
ロースピンキック	↓K+G	下
ダブルハンマー	P+K	中
稲妻落とし	P+G	
首刈引き倒し	←P+G	
回转延髓碎あき	←→P+K	
大车轮投げ	←↙↓↘→P	



技名	出招	属性
喝キック	PK	上・上
喝二段	PP	上・上
喝れコンボ	PPP	上・上・中
ぶんまわし	↘P	中上
ぶんまわし极通き	↘PP	中上・中上
根性入れ	→P	中
焼き	←P	中
焼き二段	←PP	中・上
焼き入れコンボ	←PPP	中・上・上
ぶつたたき	→→P	中上
极ぶんまわし	↘↘P	中
腹空き刺し	←→P	中
KUROSAWA スラント	←↘P	下
KUROSAWA アッパー	↓↘→P	中上
矢武鬼威蹴り	↓K	下
走り喧哗キック	→→K	中
殴りとばし	P+K	中
おら	→P+K	上
おうおうおう	→P+KP	上・上・上
正柄突き	↘P+K	上
裹柄突き	←P+K	上
ばちき	→→P+K	中
ぶちのめし	P+G	
をめとんのかこら	↓↘→P+K	
ふんづけ	↓↓K+G	
首斩り	→↓↘P+G	
ひきずりまわし	→↘↓↙←P+K	

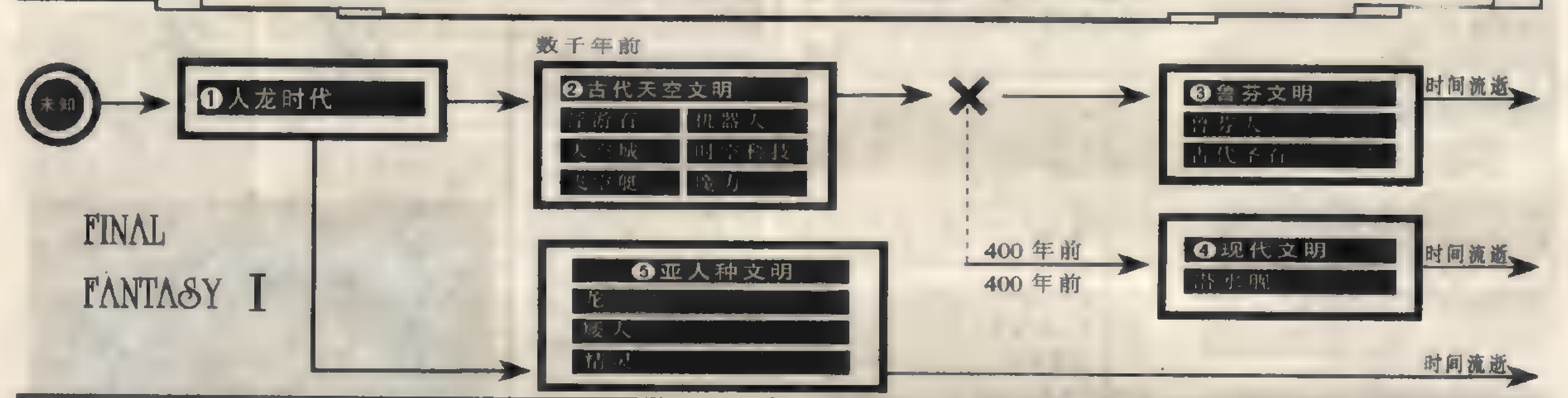
最终幻想的世界

(四)

THE WORLD OF FINAL FANTASY

文/DRAGON & KING　　　责编/DRAGON

系列中文明的关系



文明的体系

这是在很久很久以前,一个人类与龙族共同生存的繁荣时代。在漫长的年代经过后,这个时代也终于迎来了结束,人类与龙走向了不同的生存道路。人类科学不断发展,创造出机械文化以至利用机械科技加上风之水晶的力量建起了浮游在空中的城市。但是,在四百年前的混沌之神来袭时,人类被迫回到了地上,而且失去了风之水晶与天空的古代文明。从此人类文明开始在地上以重生的姿态发展起来。

另一方面,与人类分开的龙族,世世代代守护着名叫巴哈姆特的圣龙宝珠,前往群岛地带过着穴居的生活。另外大地上的矮人族、精灵族等,亦在同时逐渐形成各自的文明和文化。

文明的种类

1、人与龙的时代

这是一个在游戏中也几乎没有被提到过的时代,是游戏的隐藏设定,详情不明。

2、古代天空文明

以风之水晶为核心发展起来的古代文明,游戏中曾有人提到过"在四颗水晶中,被授予风之水晶"这句话,但是何人所授没有提及。

3、鲁芬文明

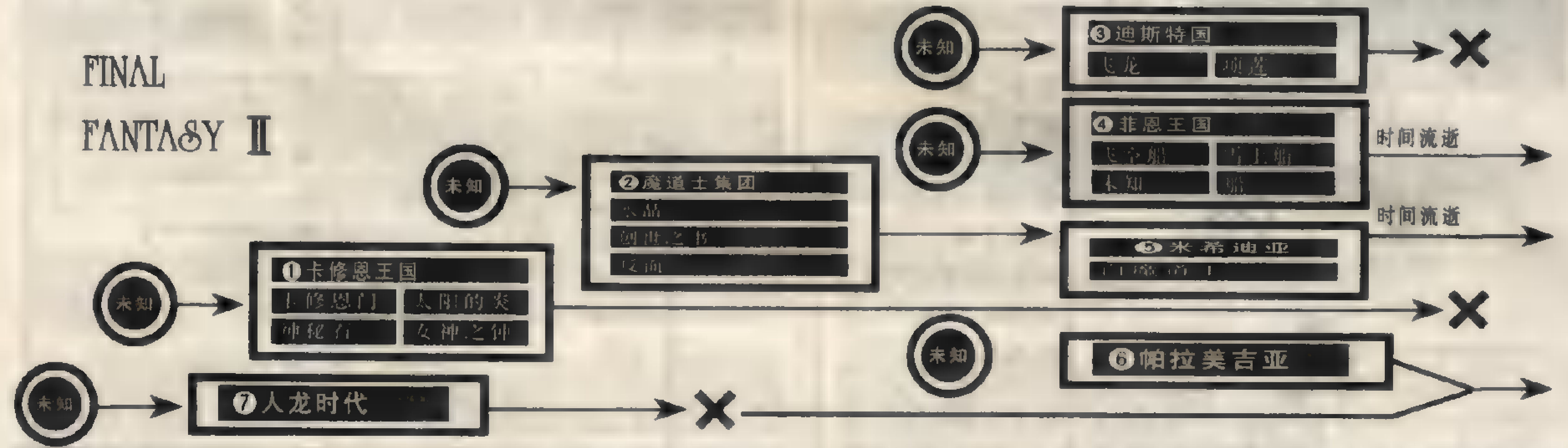
古代天空文明的后裔,但已失去了制作飞空艇和机械人的技术,拥有神秘的知识和自己种族独有的语言。

4、现代文明

从天空被放逐而失去高度文明的人类,所创造的新文明,如排除魔法等因素,文明程度与中世纪相近,但由于存在潜水舰等物品,所以不能轻率的作出结论。

5、亚人类文明

被确认的种族大致分为龙、矮人、精灵三种,各自组成集落而生活,与人类亦保持着一定的联系,如龙族拥有使勇者得到力量的特殊能力,矮人族懂得制作圣剑的优秀技术,精灵族会用魔法和神秘的技巧帮助人类等。



文明的体系

文明大致可分为三个体系,其一是得到上天赐予太阳之炎的卡修恩王国,另两个是魔族与魔导士集团。魔族拥有强大魔法对人类造成威胁,在某时代为魔导士集团所消灭。魔导士集团的来历不明,是否出自卡修恩王国无从得知。该集团成为了米希迪亚的母体,而卡修恩的先进机械文明在王国走向衰败时一大半被急速扩大的帕拉美吉亚帝国所夺取。该帝国渐渐掌握世界的主导权,有传说他们与魔族签定了契约而得到魔物帮助,为对抗他们,卡修恩王国颠覆前的盟友菲恩王国与米希迪亚形成了联盟。

文明的种类

1、卡修恩王国

从很久以前便存在,同样持有古老文明和技术力量的王国,现已被帕拉美吉亚所毁灭,但王子一直没有放弃与菲恩王国一起进行的反抗活动。

2、魔道士集团

借助创世之力将魔族击退后,因认识到创世之力的恐怖,为防止被人利用而将创世之力封印。

3、迪斯特国

以龙骑士为代表,以龙为中心形成自己的独特文化,但被帕拉美吉亚消灭。

4、菲恩王国

与帕拉美吉亚敌对势力的核心国家,文化并不发达,保留在中世纪末水平,但由于借助了太阳之炎,而出现了以西多的飞空艇为代表的出色科技。

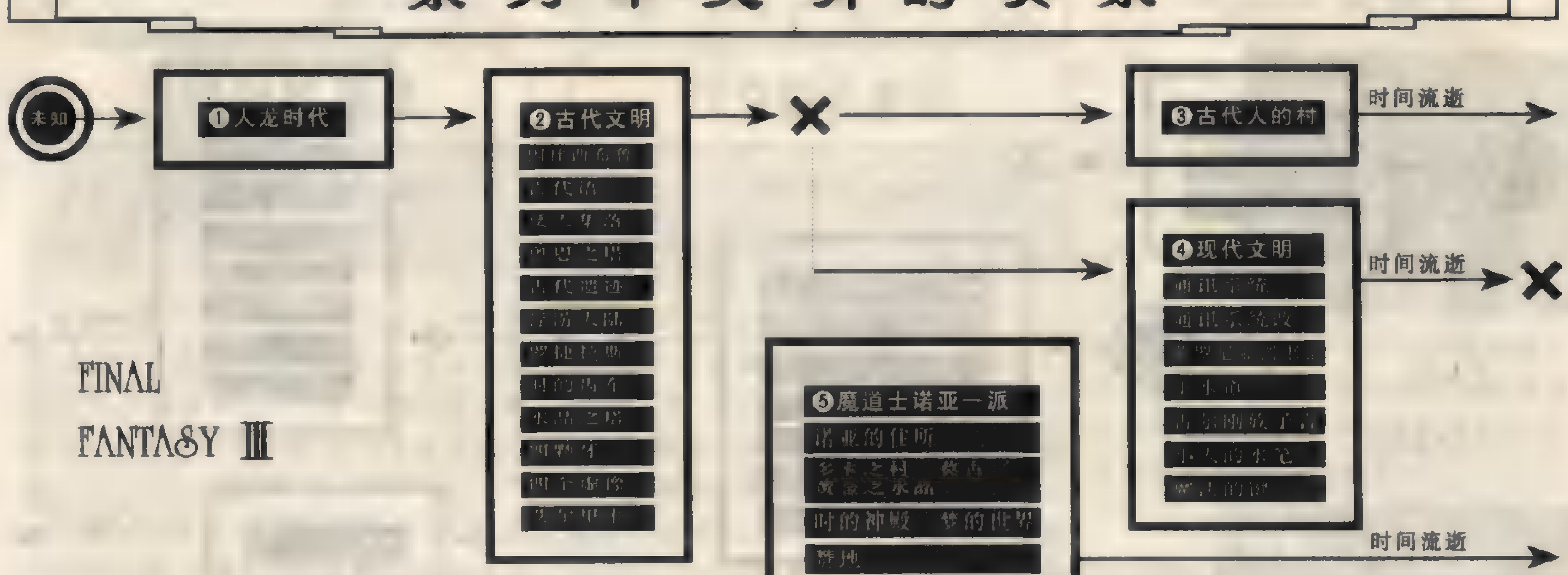
5、米希迪亚

为了守护创世之封印,由魔道士集团建立的国家,白魔法十分出色。

6、帕拉美吉亚帝国

军事国家。吸收了卡修恩的技术,成为了可以开发地上战舰的技术大国。

系列中文明的关系



FINAL FANTASY Ⅲ

文明的体系

在遥远的过去，是一个人与龙共存的时代。时光流逝，与龙分开的古代人们，机械科技逐渐发达，并且学会了用光之水晶的力量，在此基础上建筑起高度发达的超文明。

但是由于文明的发达，使光之力量过份膨胀，破坏了光与暗的平衡，导致光之力的失控。虽有暗之战士出面阻止，仍然无法显现太大效果，就这样迎来了古代文明的灭亡。

生还的少数人们，从那时封印起机械的技术，不再偷机取巧，脚踏实地的建立起新的文明。又是一段漫长的时光过去，人们渐渐忘记了古代文明的教训，重新使机械之文明发展起来。

这时名叫诺亚的伟大魔道士登场，使魔法有了飞跃的发展。他们研究对现代魔法究竟造成什么影响，无法定论。但他去世后，他的弟子发起了"█之反乱"，终究是事实。

文明的种类

1、人与龙的时代

关于人与龙为何会分开，以及龙族在那之后的生存方式，具体内容不明。

2、古代文明

是创造出飞空艇与浮游大陆等等，高度发达的文明。并借用水晶之力，使其文明极大繁荣。但却因光之力过份膨胀失控，而导致毁灭。

3、古代人的村

是自称古代人的后裔的人们所居住的村子，在这里有关于古代文明与历史的记载，但基本无法找到古时的机械技术。

4、现代文明

分为浮游戏大陆和地上世界两块，基本的文明水平处于中世阶段，少数地区有图书馆，及下水道设施，显示出进步的倾向。在技术方面，借助古代文明遗迹的情报，研制了现代的飞空艇。

5、魔道士诺亚之一派

与机械技术相联系，创造出了发达的魔法技术，从制造潜艇至伪造水晶，技术等级相当高。

FINAL FANTASY Ⅳ

文明的体系

在Ⅳ中，有月、地面、地底、幻兽共四种文明登场，他们的起源也各不相同。文明与文明间互相都有或多或少的影响，最密切的为月面而与地面的文明，月之民原本居住在火星与木星间小行星上的民族，虽然有着先进的文明，但面临行星覆灭时，也同样背景离乡，寻找新的住所。这时他们发现了地球，同时也发现地球人尚处于原始阶段，无法直接交流与共存，便选择了月球，作为定居点，等待地球人的成熟，同时为促进地球人的发展，将水晶设置于地球上。而且乘坐魔导船，陆续向地球人传授魔杖与飞空艇等等。另一方面，由于在地底世界也发现了水晶，所以可以认为居住于那里的矮人族，也受到月之文化的影响而发展。

另外，地面与地底文化则处于始终没有交流的位置上。

文明的种类

1、月球之文明

宇航技术非常发达的最先进的文明，利用水晶之力开发出魔导船与次元升降机等。

2 地上文明

根据地区而分成几个大国，并形成各自的文化。如巴隆在机械开发，及军事方面最为强胜，并以其飞空艇军团成为世界上最强的力量。其它如米迪亚，致力于魔法研究等，各自均有自己独特的发展方向。

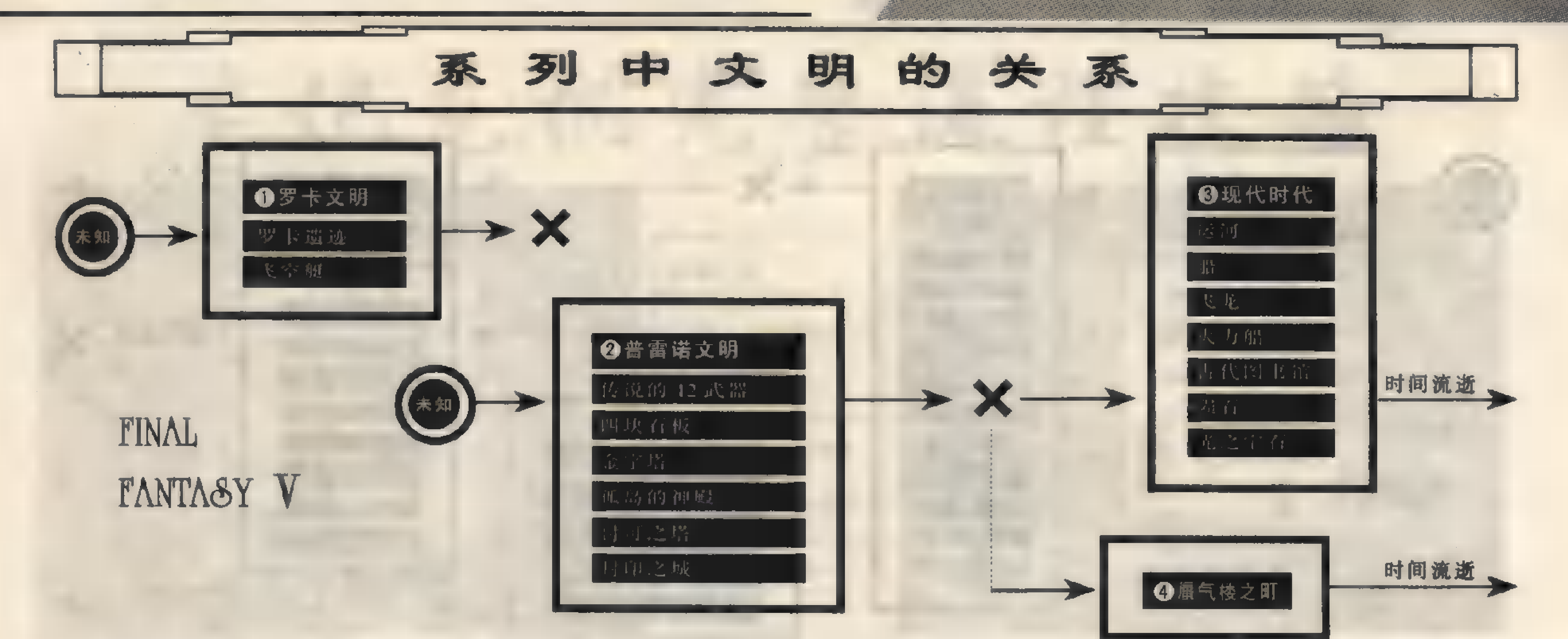
3、地底文明

矮人族的文明。有着战车的存在。内燃机，火炮等当然已成功的开发出来了。不过尚未达到能制造飞空艇的水平。

幻兽文明

在不同的地理区域，被称为幻境中的怪兽形成的文明。他们的真正主人——幻兽神"巴哈姆特"是住在月面上的，因此也有人说幻兽原本为月亮上的生物，而后才移居到地球。

系列中文明的关系



文明的体系

在世界被分裂前，那时的世界拥有一个统一的文明，是名叫普雷诺的文明。当世界被分裂后，由第一和第二世界合并形成了现代的文明。但是现代文明不同于普雷诺文明的直系，从中可以找到文明段层。例如：利用水晶的方法，及水晶就是使世界分裂的根源等等。在现代因此出现了错误使用水晶，而再次铸成大错的行为。

以上事实说明，当普雷诺文明被分裂时，人类已失去了大多数的知识。在这种危险情况下导致文明令人感到如同野外挑战一般危险。

文明的种类

1、罗卡文明

在机械化的遗迹内部，所发现的飞空艇，其体现出的高技术，是无论普雷诺文明和现代文明都无法比拟的。从这点可以证明，这是一个已消亡的文明。

2、普雷诺文明

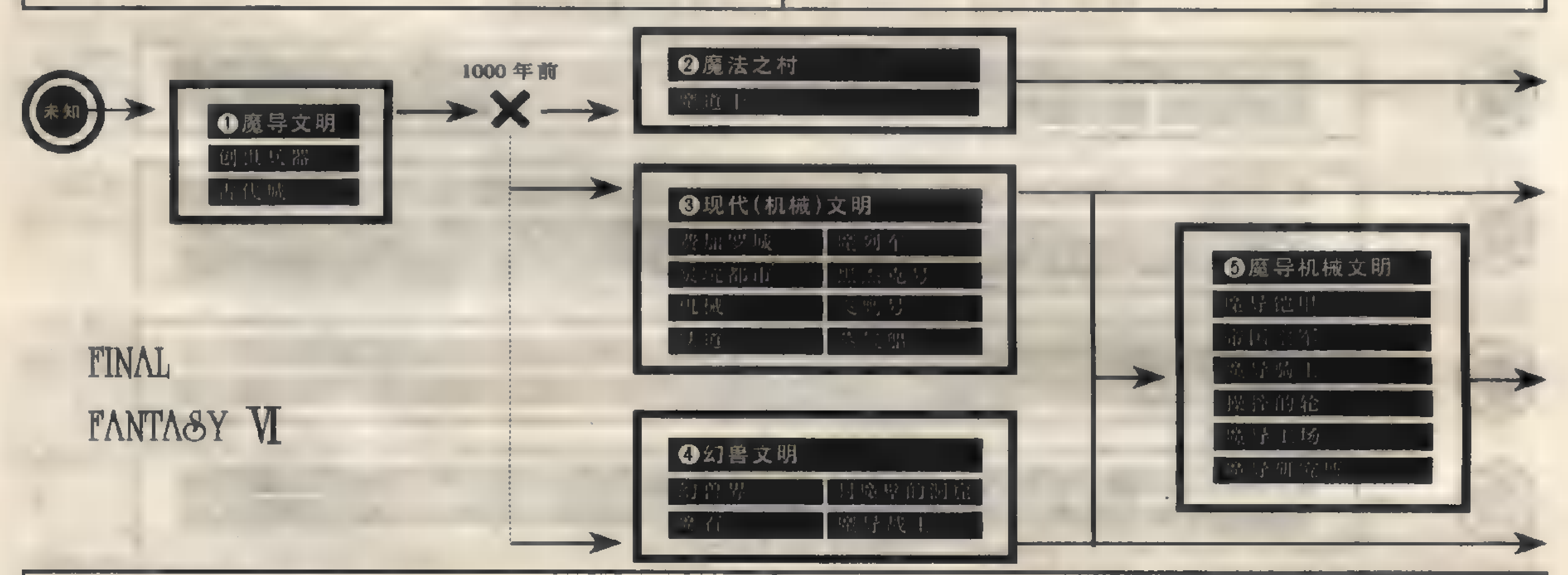
掌握了水晶之力，第十二种武器，曾将强大的"无"之邪神打倒，并建造起金字塔等巨大建筑物。其先进程度，超过现代文明。

3、现代文明

正确的划分应分为两个世界的现代世界，一部分地区使用水晶动力而繁荣，多数地区则仍处于与高技术无缘的牧歌的世界。

4、蜃气楼之町

当世界被分段之际，与两个世界分离的特殊地区，其时间流动也被停止。当世界融合时，再度进入时间河流中。



文明的体系

曾经有着能自由操纵魔法力的高度发达的文明，就是魔道文明。但在距离本作开始的一千年前，一场被称为"魔大战"的战争爆发了。人们为了寻求新的发展道路，便开发机械文明，花费近千年时间才得以重现繁荣，这就是现代文明。人类中也有一些继承了魔力的魔道文明的人们，隐居于魔法之村，过着与世隔绝的生活。

另一方面，幻兽也并没有灭亡，而是藏在与人世隔绝的幻兽界继续生存，但终于被帝国皇帝所发现，因而使帝国得以将幻兽的魔道与人类的机械相融合，产生了新型的魔道机械文明。

文明的种类

1、魔导文明

千余年前，曾高度繁荣的文明，人类与幻兽共同生存，并广泛使用魔法。

2、魔法之村

魔导人类所居住的村落，借助各种条件独立发展。

3 现代机械文明

由炭坑都市的繁荣带来乘座车船的普及，因此可以预测当时是以石炭为燃料的内燃机为动力的中枢。但是贝加罗的变型行动城市与机械兵等，似乎无法理解为蒸气机驱动，因此应当拥有新的技术。

4、幻兽文明

在大战中，作为压倒性战力的幻兽与人类决别，隐藏到幻兽界而创立的文明。由于幻兽自身便是魔力的化身，因此可以理解他们的文明，也是魔法力的文明。

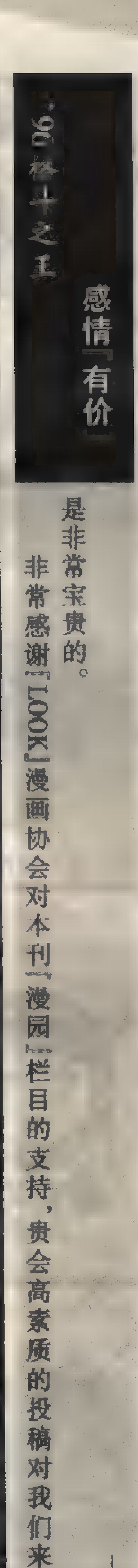
5、魔道机械文明

由帝国所创建的融合了魔道与机械的新文明，其代表作是由西多博士开发的魔道装甲。它由机械结构与从幻兽身上抽出的魔道之力相结合，为帝国的侵略活动提供了巨大帮助。

漫园

本页与下页的四格漫画均由"LOOK"新型连环漫画协会提供，在此本主持人向该协会的会长田宇先生及所有会员表示衷心的感谢。

——KING



'96格斗之王 感情『有价』

非常感谢『LOOK』漫画协会对本刊『漫园』栏目的支持，贵会高素质的投稿对我们来说是非常宝贵的。

——MOMO

'96格斗之王 如此相似

草雉京频频登场，想必你是很善于使用他了。田宇先生看来也非常喜欢『格斗之王』系列的游戏，四幅四格漫画均取材自该作，而且

——MOMO

マン园

漫画与游戏就象是一对兄弟，两者的相互借鉴与扶持将是非常有意义的事情。我们也希望国内的漫画界友人能多支持本栏目，让我们共同进步。

——KING

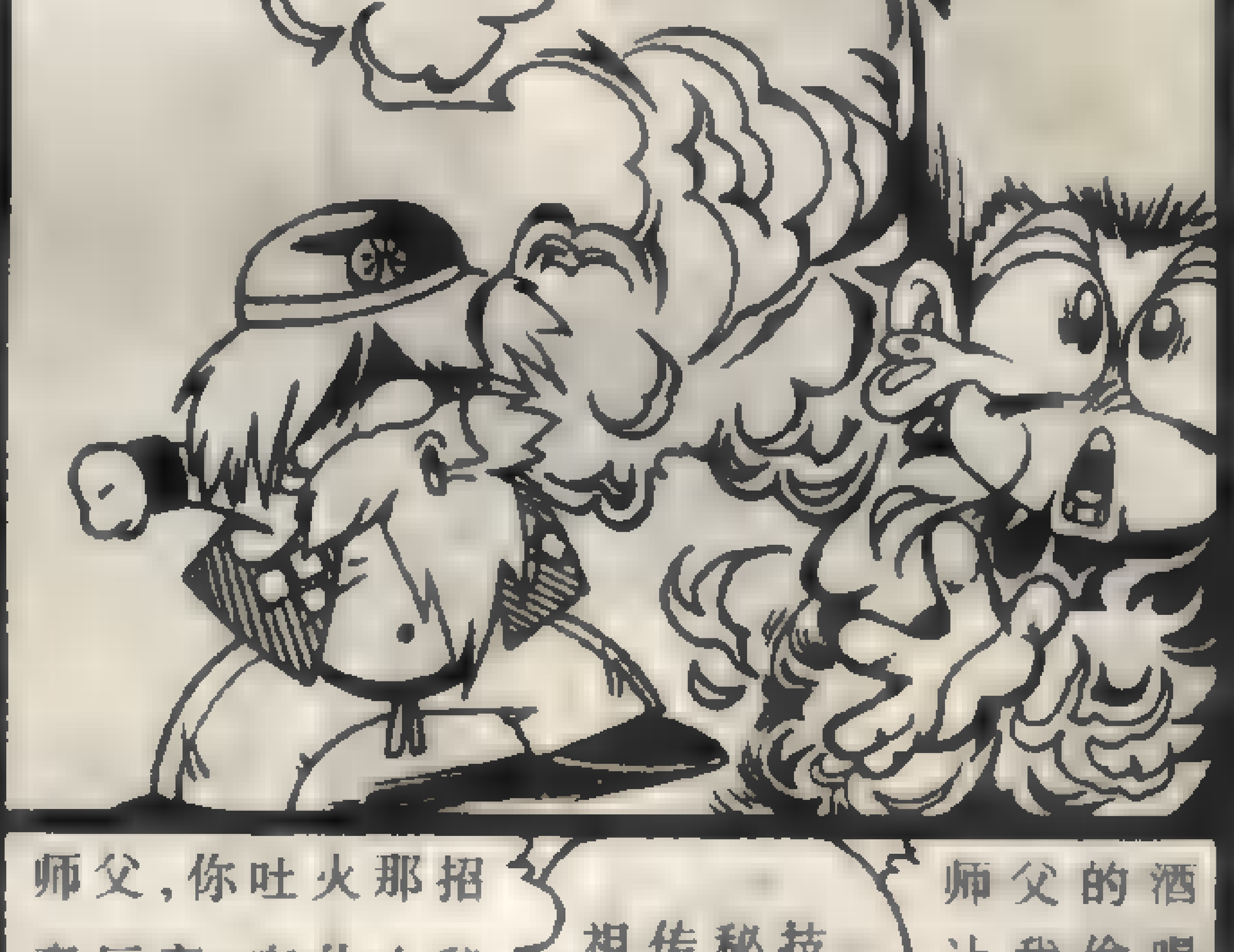
96格斗之王 失败有因

这幅四格中草雉京的样子十分可爱，田宇先生曾在信中说会再次来稿，我在此期待着能很快看到你与你的同事们更精彩的作品。

——MOMO

96格斗之王 祖传秘技

咕咚々々
赤！



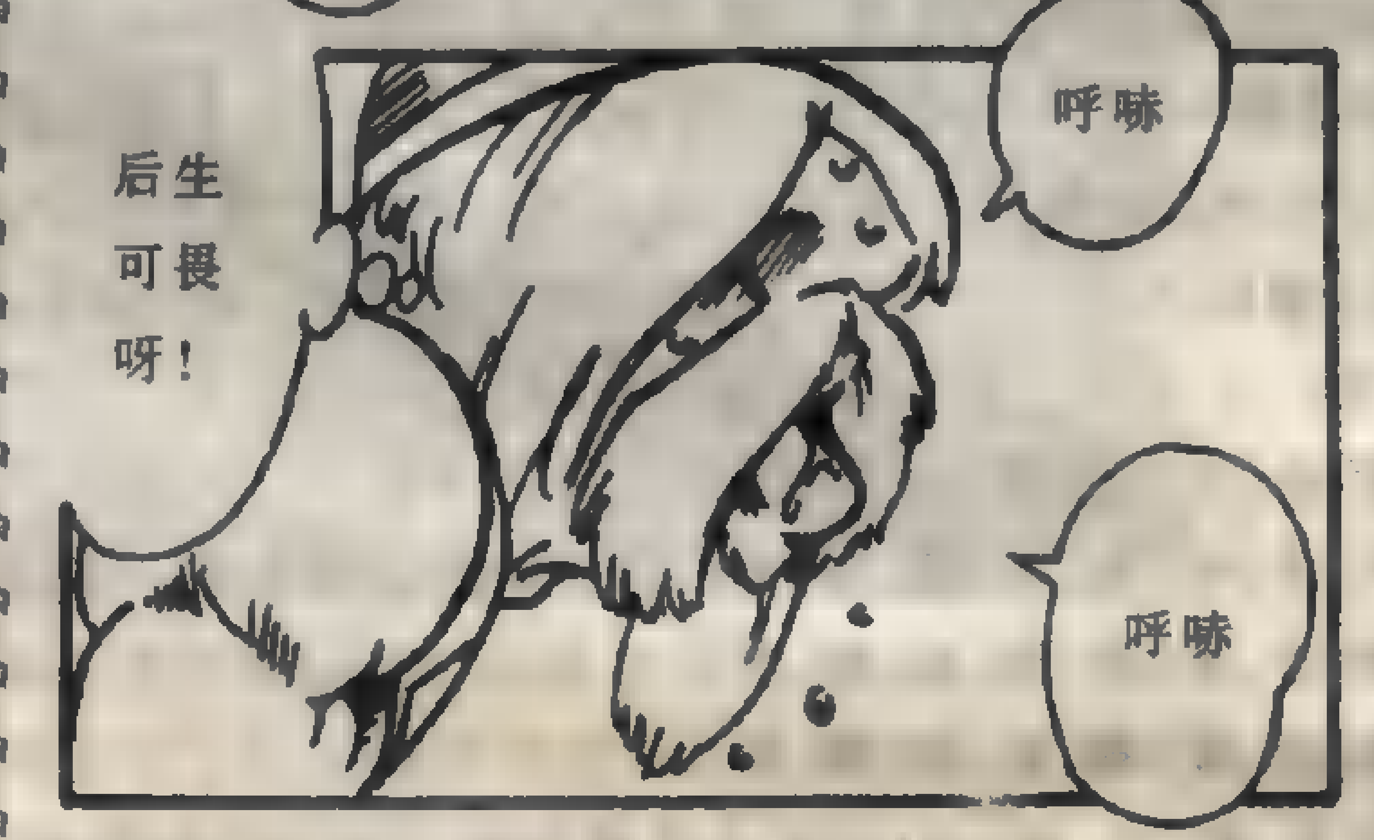
葫芦里装的真是汽油吗？若是的话倒肯定能喷火伤人，不过这样一来自己的嘴恐怕也难免遭殃！嘻嘻，玩笑而矣，不必深究。

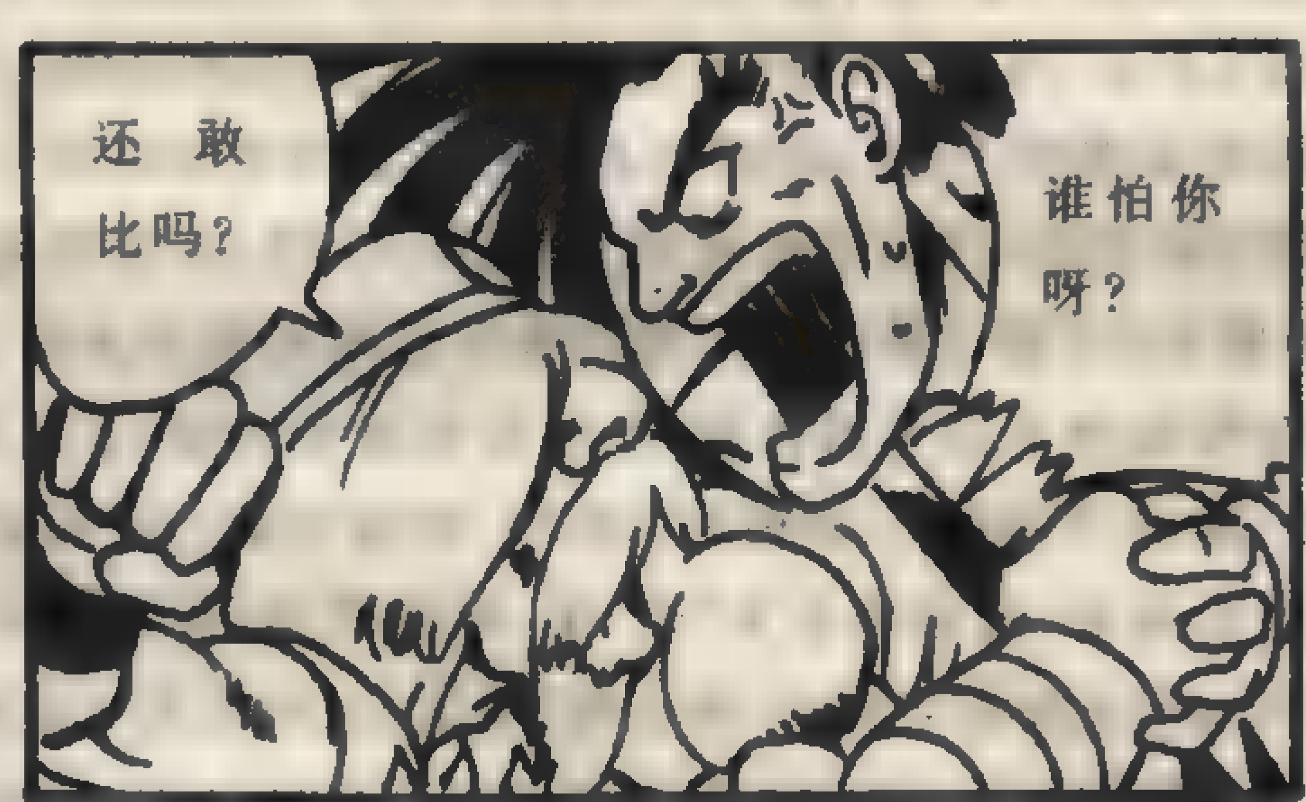
——MOMO

MAN园

较量

北京　郑宏伟





▲北京　刘管乐

上面两幅作品分别取材自《恶魔城 X》和《浪漫沙加》，非常优秀。

——MOMO

▶南昌　(NRT)
漫画组

这幅“95 格斗群雄”中 Q 版的人物形象非常可爱，希望能继续投稿。

——MOMO

连载最终回——

魔神之

文/雨·焱
责编/BLUE

PART Ⅴ角亢氐房心尾箕

——魔幻的游戏

飞过高高的喜马拉雅山脉，眼前豁然开朗，一片广阔富饶的大地映入眼帘，哇塞！这里的灵气好冲，在5000年前的世界算是中心了。看！那边有个漂亮姐姐在捏泥人呢，她这么专注，还是不去打扰的好。天气怎么这么热啊？等等，迎面冲过来的不是太阳吗，“嘿！阿波罗，是我！”呼啦一声，火球与我擦肩而过，原来是一只四爪大乌鸦，这么着急干嘛？多悬呀！怎么，天也暗下来了，还开始地震？，让我……天！一个巨人跑过来了，他，他可真大，像天边的一片云彩，与之相比，堤福俄斯成了小孩子了。他跑的飞快，也是一闪而过，“喂，你去干什么？”“抓太阳？”巨人的话语久久回荡在大地上，震得我两耳发麻。

“话说盘古开天地，三皇五帝到今天。”从燧人氏钻木取火开始，华夏大地就兴旺发达，生生不息，成为世界上唯一一个辉煌了五千年的文明！这个中央大国在历史上就对外族“客人”很有分寸，本着“有形挡在长城(一座长长的城)外，无形邀入玉门关”的原则，就这样，中国文化(神魔文化)显示出了极大的包容性，她把土生土长的道教和西边传来的佛教融和在一起，又加上一些民间传说，形成了一套独特的魔神体系。那么有请名角们粉墨登场，给大家亮亮嗓子吧。

灿烂的星空总是引起人们无尽的想象，古巴比伦人观测星球的运动以预测吉凶，古希腊人则在星宫上演绎他们的神话，而中国早在战国时代起就把黄道上的恒星分为二十八个星座，再配以四只守护圣兽组成一套完整的星相学说——四相二十八宿，二十八宿以北斗(大熊座)斗柄所指角宿为起点，自西向东排列，分别为：

东方苍龙：角、亢、氐、房、心、尾、箕

北方玄武：斗、牛、女、虚、危、室、壁

西方白虎：奎、娄、胃、昂、毕、觜、参

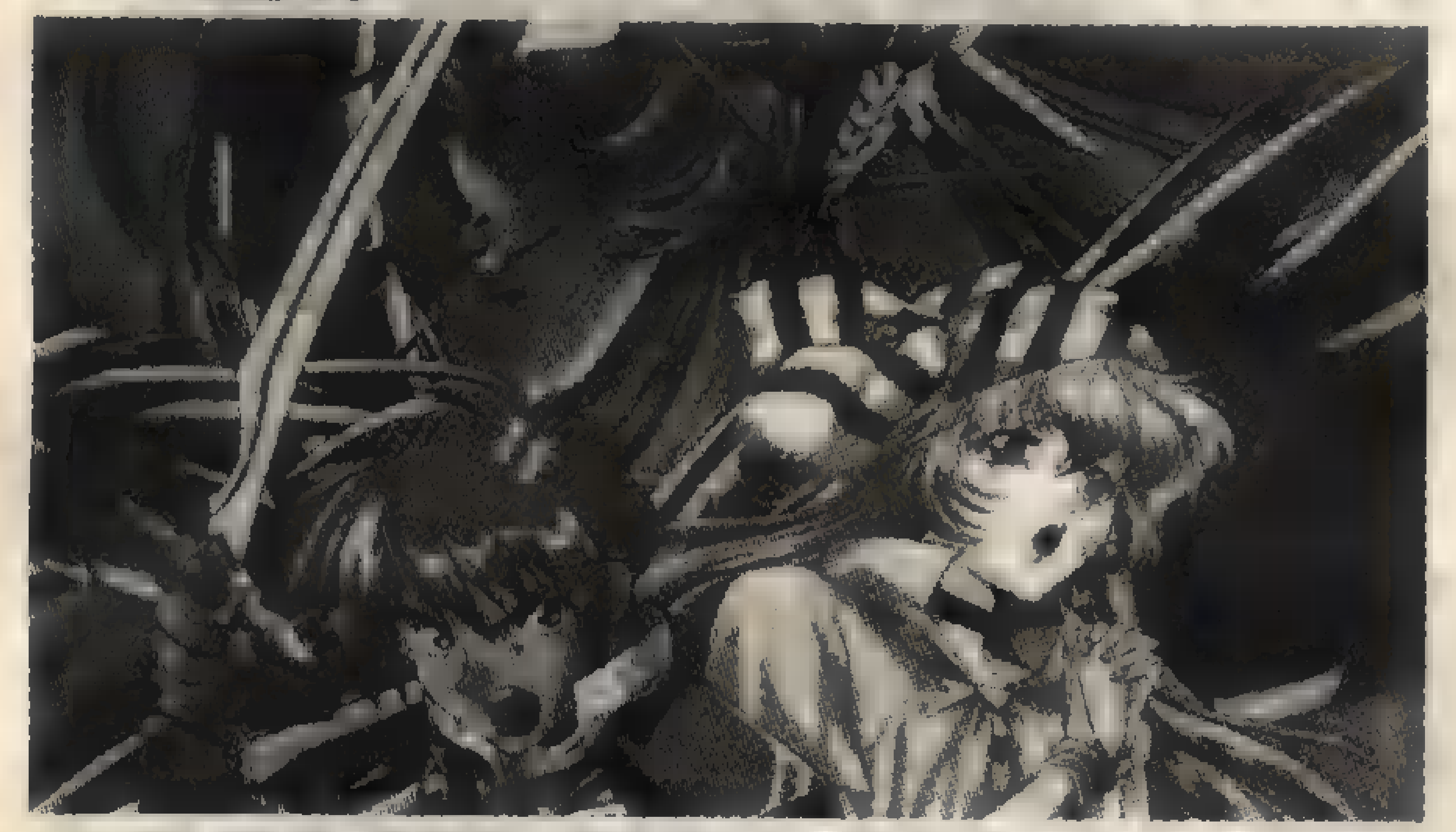
南方朱雀：井、鬼、柳、星、张、翼、轸

其中龙、虎、雀、龟、蛇(玄武为龟蛇合体)，均是原始图腾中的圣兽灵物(另有“四灵”为龙、凤、麟、龟，车田正美的《BIT－X》中的四天王就是取材于此)。这四个圣兽后来被神化为道教的四个守护神君，特别是玄武，一步登天为“真武大帝”，可谓威风八面。在渡濑悠宇的《魔幻游戏》中，鬼宿作为主角又有形又酷，但真正的鬼宿可是彻头彻尾的凶星(其第五星就是所谓“五鬼”)。围绕二十八宿，个个都有一段精彩的故事，在这里要介绍的是考生们最喜爱的奎宿，他被附会为“魁”字，形如其字，被描绘成一个赤发蓝面的厉鬼脚立于鳌(一种大龟)头之上，一脚高高跷起，一手捧头，一手用笔点上中试者的名字，所谓“魁星点斗，独占鳌头”便是由此而来。在此我和奎宿一起祝各位初高三的同道们考个好成绩(包括MYSELF)，到时考好了，别忘了上魁星楼给他来柱香呦。

视线离开二十八宿，延角宿上看，就可以看到赫赫有名的北斗七星了，看过《射雕英雄传》的朋友一定记得王重阳的“天罡北斗阵”吧，在那里我们就接触到了北斗七星的星名：天枢、天璇、天玑、天权、玉衡、开阳和摇光。而作为道教神，七星又另有别名，分别为：贪狼，巨门、禄存、文曲、廉贞、武曲和破军(文曲、武曲家喻户晓)。《诗经·小雅·大东》：“维南有箕，不可以簸扬，维北有斗，不可以挹酒浆。”箕指箕星，斗则指北斗七星。在真仓翔的漫

画《地狱先生》中，有一个化名为玉藻京介的妖狐就是念颂七星神名作为咒法的。传说中，北斗与北方玄武元龟之首——斗宿（一般称南斗）主掌生死大权，这恐怕就是原哲夫、武论尊的《北斗神拳》中将南斗、北斗两种拳法称为暗杀拳的原因。所谓南斗六星就是天蝎座，也叫南十字星，《圣斗士》中冰河就总自称自己是“背十字架的圣斗士”，南斗六星是属于南天的星组，所以在北半球的中国很少有机会能看到。

延天璇和天枢连成的直线再延长五倍，就可以看到与地轴相对的北极星了，北极星又称北辰星和紫微星，在《史记·天官书》中称其为帝王之星。北极星神原是太一君，后又被尊为紫微大帝（四御之一，四御分别是至尊玉皇大帝、北极紫微大帝，南极天皇大帝，效法后土皇地祇），掌管日月星辰和四时气候。此外还有象征玉皇大帝的“勾陈方星”、“三十六天罡”、“七十二地煞”，以及由天干地支搭配而成的“六十甲子”等诸多星宿神，在此就不一一详述了。



按照惯例，侃完天上侃地下，让我们来看一看一个中国亡灵的行程吧。假如你死了（＃＃＃@★！打我干什么？只是假如！）当灵魂刚一离窍，你就会看见一黑一白两个家伙，二人都是素衣高帽，黑的那个满脸黑气，一声不吭只管锁人，黑帽子上写“正在捉你”；白的那个口吐长舌，手执令牌，白帽子写“你也来了”。不用怕，这是黑白无常在例行公事，你只需跟着他们往回“家”就行了。行过奈何桥，闯进鬼门关，走过阴阳界就来到阴间最高法院天子殿。在大门口可以见到“牛头阿傍”和“马面罗刹”不用理会，衙役而已。再往里走，可以见威风凛凛的日游神，夜游神，不用理会，小吏而已。再往前就是阎王爷了，不用……呸！您可一定有什么说什么，从实招来。不然……哼哼！在这里奉劝大家生时一定要多行善事，不然死后会很麻烦，看看阎王爷那幅对联怎么说的：“何苦急急忙忙干许多坏事，落得干干净净作一个好人。”做个好人吧！你招供之后，就由阎王和四个判官（掌刑判官、掌善薄判官，掌恶簿判官，掌生死簿判官）对你做出裁决，不服可以接着上诉，有十殿阎王呢，这十殿阎王生前都是忠臣清官，极少误判，其中第五殿就是那个铁面无私的包黑子，再往上，还有统领五道将军的东岳大帝（泰山神）和阴间最高行政长官地藏菩萨（一般告不到这儿），等最终裁决下来了，你就赶紧执行，有功就在阴间享福（中国与其它文化不同除了特殊功绩外，几乎很少能被提到天界），就算被打入十八层地狱你也好好改造，争取重新做人，可千万别叫板，不然你就会见到一个束角带，穿蓝袍，头顶破帽的凶恶大鬼，这，这就是号称“终南山进士”的鬼王钟馗了！他会一把抓住你“剜出两眼，劈成两半”吃掉。到时，别说人就是鬼你也做不成了。当然如果你无功无过（或有小罪）就会被判转生，重受托生之苦（多浪漫呀！）。来到十殿转轮王这里，可见到一个花衣老婆婆，她会给你一碗粥喝。老婆婆叫孟婆，这粥就是“孟婆汤”了。（在《仙剑奇侠传》中的僵尸村可偶得此物，我因不识方向，拿了81碗才找到“将军冢”）喝下之后，你就会忘尽前生事，然后鬼卒就把你一脚踢回阳世，听到一个声音高兴的说“生下来了，生下来了！”

中国的鬼神们真是有趣，再往东还有更趣的呢，那里有一个岛国叫扶桑（后来改称日本，还常在前面加个“大”字）。在那里有一个特有的鬼神体系——神道教，“神道”二字取自易经，是一个多神教，崇拜象征太阳的天照大神，她之所以是一位女神，主要来源于母系社会的“女性崇拜”。后来从中国传去佛教，儒学，老庄，以及阴阳五行思想，乃至天主教，神道教将这些一一融和分化出诸多教派，本来神道教是一个主张自然和谐，强调道德教育的明善宗教。天皇为了表示敬神，还经常搂着神器（镜、剑、玉）上床。可到源赖朝的时代，当权力移交到武家手中时，就开始走样了。

天照大神：号称“万神之母”，亦称天照大御神、天照大灵贵、大日灵贵、天照坐皇大御神（名字多且怪是日本神的特点），象征太阳的女神，也是日本皇室尊奉的祖先神，相传由伊奘诺尊和伊奘册尊所生，受命统治高天原（天上）。她的孙子琼琼杵尊受命统治日本（天皇祖先），在地上迎接的则是国神猿田彦。天照大神还是二神一体，另一位是伊势神宫外宫供奉的“丰收大神”（世界鬼神文化中罕见的象征“食物”的神），二者合一，一句话“没太阳哪有丰收。”好在我们已经和各地的魔神认识了一遍，与“瑞”、“宙斯”、“撒旦”、“湿婆”这些大神们相比，这位“万神之母”应该坐在哪儿，大家心里明戏，就不用我多说了。其实日本鬼神文化中最有影响力的并不是这些主神，而是一些民间传说中的人物，象狐仙、酒吞童子、河童、雪女都是很常见的角色。最有特点是他们的“鬼”，古代的日本人出于对牛的崇拜把牛的角安在人形的头上，形成了现在家喻户晓的那种“头生双角，身披虎皮兜裆布”的可爱形象（我爱拉姆！！！）

PART Ⅵ，再见了，圣魔的殿堂

紧赶慢赶，想不到我们竟然提前完成了旅游。现在的时间是午夜十一点半，还有半个小时通往人界的大门才会打开，没办法，给你们加一些“特别服务”吧，别这么看着我，没那个意思，我是说带你们去“DARK ZOO”（魔界动物园），这里的门票可不便宜，现在是对你们特别优待！时间不多，只选珍兽中的珍兽看吧。

独角兽：基督教中最著名的巨兽，主要有两个变种。先来看看第一种，《圣经》上说挪亚在方舟上为每对动物找到一个空间，但只有一个例外，因它太大了，以至于它一上船船就会翻，所以它只得用角尖依在船舷上随船移动，这就是巨大型独脚兽。在阿拉伯神话中，说它的角上可以串下四五只活的大象（真可怕）。第二种就漂亮多了，是一种雪白的独角马，他们孤高自傲，圣洁美丽，有一巨形角，全部力量蕴藏角内，不合群，生存年限为五百三十三年。有时它们将角丢在海边，角变成蠕虫然后变成一匹年青的独角兽，而失掉角的老兽则因衰老无力而孤独的死去。前一阵演了个动画片《最后的独角兽》，里面的主角就是她了。

不死鸟：基督教中的神鸟，“有一种鸟叫不死鸟，整整五百年它栖息在黎巴嫩的地下，它将自己的翅膀涂满芳香，然后在帕列麦特月或福尔穆特月（西方古历法），飞到阿勒格城的祭司处，祭

司给它一根葡萄[redacted],它带着[redacted]条飞到神坛,点火自焚。次日在灰烬里可以找到一条虫子,第二天长出翅膀变成小鸟,第三天飞回故乡!"中国有一种神鸟叫凤凰(雄凤[redacted]),也有类似的习性,二者英文都叫 PHOENIX,但其实不是一种鸟,凤凰是由朱雀进化来的,手冢治虫的"火鸟"确切的说属于后者。

龙:经常见,不多看了,不就是 DRAGON 吗?(感到背后有怨毒的目光)……那还是介绍一下,贯穿东西方神话的圣兽在几乎所有的 GAME 里都有他们的表现,依笔者的看法最可爱的是《DS 美神大作战》中的小龙女,最强大的是《3×3 eyes》中的龙皇贝纳雷斯,最酷的是龙战士系列的主角们,最傻的是编辑部的一个家伙。

塞壬:希腊神话中人身鸟足的女神,共八名,是福耳库斯和刻托的女儿,居住在地中海一个孤岛上,用美妙的歌声引诱航船触礁沉没,《3×3 eyes》也有一个人面鸟身的女神是来自山海经叫"[redacted]蜚邑"是佩的坐骑,也就是中国神话中的九天玄女的前身。

格里芬:也就是通常所说鹰狮(鹰头、鹰翼、狮足、狮身)北欧神话中的圣兽,是黄金的看守者,经常与盗窃黄金的巨人族战斗,曾经在 CLAMP 的《魔法骑士》中露了一面。

格赖埃:福耳库斯和刻托所生的三姐妹,他们一出生就是白发苍苍,三个人只有一只眼、一只牙、三人轮流使用,《天使禁猎区》里号称龙的预言使的三姐妹就是她们。

拉冬:有头巨龙,也是福耳库斯和刻托所生(这两个家伙简直就是怪兽制造工厂)它受命看守金苹果树,后被赫拉克勒斯杀死。

白鲸:美国作家赫尔曼·麦尔维尔笔下的巨兽,是一条通体雪白的巨大抹香鲸,它强大、狡诈,仇视人类,专门袭击捕鲸船,整整一个世纪使海洋里不得安宁。

怪蛇:希腊语中意为"王者",基督教教义称倘若七岁的公鸡在天[redacted]星当空时下层,就会产下一种并非椭圆而是完全圆形的"蛋"若此蛋被母蟾蜍孵化就会生出怪蛇,它是整个蛇王国的统治者,头戴金冠,口喷毒卸,没有任何人间的武器可以伤它,消灭其唯的方法是让它[redacted]到自己在镜子中的影像而被吓死。

戈耳工:希腊神话中的女妖,福耳库斯和刻托的三个女儿,他们的头发都是毒蛇,口中有野猪的长牙,背上生有翅膀,其中小妹妹墨杜萨最危险,任何人一看到她的双眼就变成石头。

许德拉:九头水蛇,它奇毒无比(还很大),一经沾染无药可救,头被砍后还可再生。八岐大蛇是它的日本版。

喀迈拉:喷火怪物,前半身像狮,中部像山羊,后部像蛇。"FF"系列中可以见到它的身影,它与思芬克思,刻耳泊洛斯等都是堤丰与半蛇半人女妖厄喀德所生。

刻耳泊洛斯:三头恶犬,还有一条强健的龙尾,在地狱的门口捕食亡灵,它的口水有巨毒,被舔一下可不是闹[redacted]玩的!不许投喂!这是借来的展品!

珀伽索斯:飞马,珀耳修斯杀死墨杜萨后,它从女妖的血中诞生,后升天成为宙斯的坐骑。被它蹄子踏过的地方常有泉水涌出,天马座就是它的化身。([redacted],天马流星拳!)

西拉:本是仙女,被赛西把下半身变为许多狂吠的狗(禽兽!),结果她上半身是一个可爱的少女,下半身则成为六头十二足的恶犬,由于受了刺激,她才变得狂怒可怖,吃人成性。早晚我要解救这个可怜的姑娘。(其实别有用心!)车田正美说她的下身是六种不同的野兽,纯粹落井下石,信口胡诌。早期的 FC 中有一个"[redacted]王"的游戏,第二关的 BOSS 就是她了,在 PS 的《恶魔城 XX》中也有登场。

不知不觉到了该说再见的时候了,不知这紧张而又充实的旅行,你们是否满意。送走你们,"LIVE"又要一个人在[redacted]暗中[redacted]荡了,不过没关系,我这个人不怕孤独,只怕寂[redacted](要帅)。所以,你们可要经常想着我呀,也许有人会说:"这是封建迷信!"我却认为这是人类伟大的文化遗产,是人类丰富想象的产物!记得彼德·潘说过"每当有小孩子说:'我不相信有小精灵'时,在世界的某处就会有一个小精灵落地而亡。"在这个物欲横流的世界上,放纵一下自己的幻想就是坏事情吗?黎明的曙光[redacted]破广漠的沉寂,这圆形的世界又迎来新的一天,既不用像笛卡耳那样主观的说什么"我思故我在",也没有必要像某个疯子那样对着天上大喊"上帝死了"(有 50% 的概率遭雷击),一切都是信则有,不信则无(该有的还是有),哈姆雷特怎么说来着——"TO BE OR NO TO BE, THAT'S A QUESTION。"存在或是毁灭,一切依你的心意而定。

至于我为什么遮住脸吗?这是工作性质决定的,每一个亡灵都要有我的指引才能到达异界,这是一件很严肃的事情,怎么[redacted]让他们看到一张那样可爱的脸呢?最可恨的是有些家伙只因为看不到我的脸孔,就把我的脸画成骷髅。哼!早晚用我那柄大镰刀把他们都裁了!至于我的属性吗,把 LIVE 倒过来看看就知道了,如果有人想出卖灵魂而找我的话,就在地上画一个三米见方的六芒[redacted],然后……咦?怎么都跑了。

绯雨·焱

97年2月15日初稿

97年2月23日定稿

后记

"哇!好漂亮的剪纸!叫……阿修罗?"这是我第一次翻看 CLAMP 的《圣传》时情景(当时叫《圣战》),那年我才初一。

高高的须弥山下,曾听过异教武鬼的呐喊;末世的审判中,我与 D·S 第一次相见。伴随我的成长,一个又一个异界的朋友来到身旁,带给我数不清的欢乐笑语,带给我数数不灭的回忆,八云和殿下与我多少甜蜜的幻想,永远难忘的是六星辉煌的辉煌。于是乎"六年寒窗苦,一篇拙文章"献与志趣相投的朋友,带你做一个梦想:愿你的心能永远自由的飞翔!

名作大家谈

怀旧精品
——マクロス玩后感

マクロス(超时空要塞)这名字也许在大多数玩家心目中已经相当熟悉,但相信大家更熟悉的是其在中国动画版的译名"太空堡垒"。当我在六月拿到这张BANDAI制作的"可曾记起爱"时曾猜测过公司的用意。在出过众多版本的マクロスT系列游戏后。又在次世代机种上推出了2个版本,其中PS版的故事与原著似乎关系不大。而与PS相比,SS版的マクロス又会怎样呢?抱着这样的疑问,我迫不及待地开始游戏,经过2、3个小时地连续作战,终于将游戏打穿。游戏给我的感觉真是太棒了。精美的画面,动人的音乐。而更为出色的是那一份怀旧感。一条辉的坚韧不拔,天顶星人的凶暴,变形战斗机的呼啸,导弹与激光在宇宙中四处飞射,而伴随耳边的依然是明美那熟悉而动听的歌声。好一个真正的マクロス世界啊!

这部作品完全再现了动画版第一部中经典时刻。天顶星初次拜访地球,太空堡垒升空作战,明美的演唱会,堡垒的变形,以及マクロス典型的攻击方式。以后手臂插人敌舰然后射出爆击式机器人给予致命打击。这些令动画迷们记忆犹新的镜头一一重现。最令人感动的是,在最后一版中,也就是片中地球联合军发动的生死之战。操纵着一条辉驾驶的战机,耳边伴随着明美的歌声,冲向天顶星人的战舰。那种感觉真的象是在重现当年的动画一样。当我终于等到游戏落幕时,我的感觉是"好一部マクロス",好一部"可曾记忆爱"好一部经典的动画。

游戏中动画并没有采用全屏,但其质量却让人赏心悦目。其中有一段堡垒变形后的CG画面,感觉好得难以形容,而游戏中的画面也相当不错,多个层次的战斗界面,流畅的战斗感觉,使整个游戏在怀旧的氛围中也不失为一个好的射击游戏。

这部作品的设定很有些新意,每个版面前后都有动画,到了第2张CD后连版面当中也会有动画出现。而在每版开始前都可进行记录。更换武器,也是方便玩家的设定。当然整部游戏也具有一些缺点。而其最失败之处就是难度太低。常常听闻STG高手评价该游戏十分低能,并非指画面之类,而是指游戏的难度。确实,连我这样的自认为STG类游戏十分弱智的人也可以在3个小时内打穿,作为高手自然不屑一顾,但说一句公道话,作为一部怀旧作品,将难度设置的低些,而适应各个层次的动画迷们(在说自己?)也不失为上上之策。总的来说,这部マクロス是一部精典的怀旧作品,BANDAI的"可曾记起爱"真的让人记起了爱了!

上海　朱沛晶

游戏永远=游戏
——由《超时空要塞》想到的

……忘却的事主快要降临了吧,我觉得有写一点东西的必要了……(摘自"纪念刘和珍君)

我不知有多少玩家与我有相似的感觉,那就是玩过一遍,最多两遍之后,就早早地把这款游戏尘封,我估计,人数不在少数。

期待……兴奋……失望……

这就是我在结束游戏后的感想。原本三月份预定发售,被推后三个月,增加CD枚数(日本商家的惯用伎俩)让玩家预感会有所创新,而刚刚开机,看着片头精美的动画演示,也着实令我兴奋了一阵;熟悉的动画人物,细致的战斗画面……可不到两个小时就结束了游戏,女主人公稚嫩甜美的歌声还在耳边回荡,细细琢磨。该游戏竟然连一点点令人回味的东西都没有,除了华而不实之外,它呈现给玩家的究竟是什么?!要是怀旧,不如去看录影带。

该游戏的另一败笔就是它的游戏流程太短,难度过低,其实象这类穿插大量过场动画,占去大量容量,而游戏差甚至毫无游戏性可言的节目在次世代机节目中早已屡见不鲜,俯拾皆是。令玩家视为"鸡肋"类节目。百令笔者不解的是,为何连ACT、SHT这类游戏也故弄玄虚,如似RPG、AVG一般。如果说文字类游戏因为要照顾剧情需要和创造气氛,过版MOVIE多一些还有情可原,可动作类,这类游戏性极强的类型也搞的不伦不类,是会让人认为这是商家为追求利润,而在CD枚数上搞些"小把戏"。(据说土星要发行一个8CD游戏,愿广大玩家"挺住")

拂去套封上的灰尘,看着那"——是否记得爱"的广告宣传,不禁苦笑,爱依然记得,可对你的爱……诚然,此游戏也并非毫无可圈可点之处,细腻的画面,气氛的营造都较成功,但取鱼而舍熊掌,又让我们深深为之遗憾。

也许,作为一种尝试,把大量的动画,电影过场用于游戏之中,可以更好的丰富剧情,营造气氛,吸引一部分玩家,但游戏必竟是游戏,它不是简单的重复,生搬硬套,而是创新,趣味,这才是电玩的灵魂所在,给玩家充分的游戏,想象空间才是游戏的真谛。

每日开机,面对的是千篇一律的影像,多钟爱于此的玩家都会弃之而去的。还是那句话,游戏必竟是游戏,不在游戏性上作文章,它的生命力终究不会长久。把各种艺术形式与游戏很好的融合,看来,厂家还有一段很长的路要走。

北京　张迪

ACE GAME

很早便知"皇牌空战"大名。但购PS时,一代已不踪影,从《山脊赛车3》广告牌上得知有2代,便一直期待着,终在6月初如愿以偿。

关于游戏DEMO的精彩不再多说,反正那姆科水平有目共睹,倒是DEMO创意上有点日美对立——F——22竟然被米格19追打不能摆脱,还需要SU——35来救?!游戏汇集了当今世界各国的知名战机,连以色列和瑞典(玩"四国战机"的朋友对那几架飞机很眼熟吧?)战机也被纳人,却没有歼八Ⅱ(总比米格2强,不一定比F——16差)真遗憾!游戏一改单机种单调模式,导人攻击能力,分为对地及对空,可以雇人合作(EDGE还是穿白色套装漂亮)让人耳目一新。真实感,多机种,多任务成为这款游戏吸引人外。

游戏操作很容易上手,连没玩过一代的鄙人也很快掌握,真实感很强。当你和座机一同在天上左翻右滚时(笔者朋友因同屏幕一同"翻"从椅上摔下),当你侧身呼啸着穿梭于高楼,峡谷或跨海大桥,当你尖叫着对地俯冲扫射时,真是热血沸腾,兴奋不已!游戏十分重视细节,用机炮攻击很清楚的看见四散的碎片;低飞或在峡谷高楼间穿梭时,会觉的耳际嗡嗡作响;会时不时的

出现失速;在云层上缺氧,要加速飞,否则在上面呆不住……如此之些,是那姆科一贯严谨作风的体现。游戏音乐有节奏感极强的重金属,亦有几首清丽脱俗的"渡假"式的电子乐,但玩时一点不觉别扭,让人钦佩那姆科的音乐水平。英文语音和说明,配上大部分为汉字的日文注释,确实方便不少,尤其是每次任务的战斗说明,为游戏增色许多。

《皇牌空战 2》精典,但也有不少的遗憾之处(不能完全算缺陷)。首先,最让人遗憾的是难度太低,如此出色的操作性,用在弱敌身上真很费,无论什么难度,敌人大多是逃跑挨打的份,偶尔在"群殴"时放点冷箭,也能轻易避开,难度差别体现于敌机逃命本事上。笔者只有一次用机炮追伐 B——52 时被其 20MM 炮击落,再没有被打下来过,在单机格斗上,游戏并比早几月发售的《WING OVER》强。其次,飞机设定的各项参数体现不完全,除明显感觉米格 31 机动机差,F——22、SU——35 和谜一样的 F——15S 机动机不错外,其他飞机手感相差不大,难怪米格 21 能追打 F——22 了。连 A——10 也能接接下数架 F——16,有点让人哭笑不得。再次,缺少机种说明,吾辈军事菜鸟还须请一军事顾问才认得 ROM、SF 这些不姓"F"不姓"SU"体现不出,简单的路线选择和购买飞机算不上是"S"吧?

虽有诸多遗憾,但《皇牌空战 2》仍是不可多得的精品,游戏中那种畅快淋漓的感觉是同类游戏不俱备的,不知道的 SS 的《空中目标》何时买得到,真希望能像 VR 和铁拳那样玩风格不同的两类精品,也希望 3 代早日出台,能改进 2 代不足,让众玩家再爽一把!

南京　肖全

飞行过瘾　战斗没趣

——《皇牌空战 2》之我见

从来没有哪个游戏能象《皇牌空战》系列这样能让我兴奋得挥拳大叫。两年前,正是《皇牌空战》摧毁了我心中的 SEGA 堡垒,"迫使"我买下 PS。

作为续作,《皇牌空战 2》的进步毋庸置疑。首先给人以深刻印象的便是它的画面。NAMCO 的 CG 和 3D 游戏画面制作水平确实高超。尽管看起来游戏画面中多边形数量好象不多,但前作中多边形穿透等现象就完全没有,而且材质贴图、烟雾等特殊效果相当出色。天空的景色有层次感,却又非常自然、连贯;云层效果尤为突出,能让人体验到"腾云驾雾"的滋味;各种地形、景物的材质贴图使得大地上的一切变得更加真实,远看时几乎没有破绽。

《皇牌空战 2》中共有 47 种各类飞行器。除 3 种虚构的飞机 XB-10、XFA-27、ADF-01 外,其他机种的外形都做得非常逼真,没有大的误差。值得一提的是,ELECTRONIC ARTS 在 JANE'S 的支持下制作的《U.S. NAVY FIGHTERS'97》、《ATF.GOLD》等游戏中的飞机外形都有相当明显的错处。相比之下,可以看出《皇牌空战 2》关于技术方面的制作极为认真、细致的,水平也极高。(要想仔细欣赏飞机 MODEL,就得完成游戏并得到全部勋章)

我玩过不少飞行游戏,始终觉得《皇牌空战 2》能把飞行的速度感充分表现出来,操作极为流畅,丝毫没有拖泥带水的感觉,当敌机、景物飞快地掠过眼前时,那份快感只能用一个字形容:"爽"。同时,所有飞机的运动都计算得很准确。美中不足的是,飞行控制及大气状态显得太稳定,本来十分困难的超低空飞行形同儿戏。

本作中的敌机比上一集有进步。他们会更加主动地进攻玩者,不象上一集,你只要把速度提高到 2000KM/H 就没人来找你麻烦。而且,敌机战术多变,他们时而冲上云端,时而贴地逃窜,还常用翻筋斗来摆脱追击,敌方的 SU-37 更是不时的使出看家本领——"眼镜蛇"、"钩子"等失速机动动作来向你炫耀一番,虽然这时他被击中的可能性更大。

《皇牌空战 2》的任务也更加多样化。比如:在敌方进行电子干扰的情况下进行夜战、追击高空的高速机队、射击敌方空投的被给品、在雷雨之夜攻击敌运输队、在限定时间内进入敌基地内部攻击,追击敌潜艇发射的导弹……游戏后段还分成"ALPHAVILLE"和"BELLISSIMA"两线作战,这些都给游戏增色不少。

优点不少,可缺陷还是有。最令我不满的是它的难度太低,买回一立即以 HARD MODE 开打,半天时间就看到 ENDING,再来一次 16 枚勋章就到手了,实在太不经打。究其原因,主要在于《皇牌空战》系列的最大特色:所有导弹的射程都只有 1000 多米,这使得敌人根本不能同时向你发射更多的导弹。而且,《皇牌空战 2》中导弹的追踪能力比上一集还低——只须一个转弯就能避开,这虽然便玩者攻击敌机时要更好地把握时机,但是主要的影响还是导致难度降低,毕竟电脑敌机十分弱智。大概 NAMCO 是想让玩者好好体验近距格斗的刺激,而且游戏中导弹命中 800 米以外的敌机的可能性不大,因此把所有导弹的射程都设为只有 1000 多米。可我觉得他们忽略了一点:长射程虽然在与敌机作战时没什么效果,但对地面目标就不一样;再说如果所有敌机、敌舰都有长射程导弹的话,就将迫使玩者经常为了躲避而放弃有利的攻击阵位(正如 PS 另一空战力作 ASMIK 的《SIDEWINDER》)从而使游戏难度大增。同时,敌军的智力也有待提高,因为游戏中即使是敌方的"Z.O.E"等一级战士也经常会莫名其妙地把屁股亮给你。另外,《皇牌空战》系列存在的一个重大失实是:根本没有空中相撞这档子事。

应当说,《皇牌空战 2》是目前技术条件下的杰作,短短几天内在香港卖出了 2 万多张(当然是翻版碟)毕竟不是虚的。至于缺点,只能期望《皇牌空战 3》能有改进吧,这说不定要等到 1999 年(天啊)。不过,今年秋天,ASMIK 将推出《SIDEWINDER2》,届时,我等空战迷又可以热血沸腾一番了。

广州　黄剑彬

下期点题

《最终幻想战略版》(PS)

《浪漫沙加》(PS)

《侍魂——真说武士道列传》(PS、SS)

原定于 9、10 月份评论的《超级机器人大战 F》因为延期发售至 9 月 25 日,所以这两个月的评论就没有这个游戏了,此游戏的评论将会在以后出现。

下期见!

秘法不传，技艺无双

秘技库

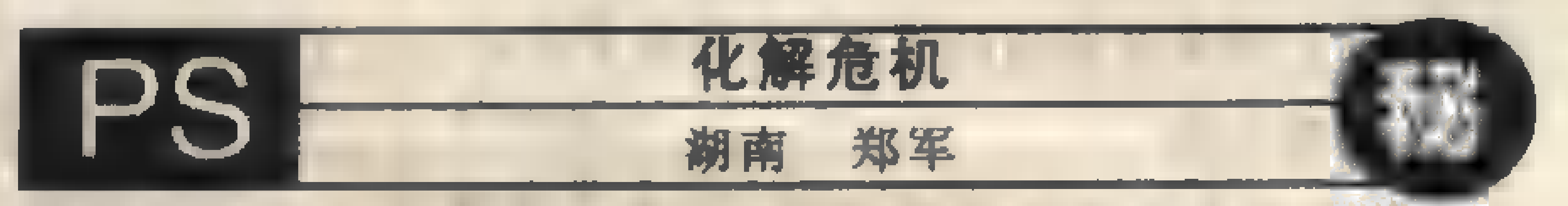
责编/CZY

PS 真说侍魂～武士道烈传

湖南 郑军

背景故事

当玩者用每一位指定角色完成“邪天降临之章”及“妖花恸哭之章”的其中一章后，便会在OMAKE中出现指定角色的背景故事。

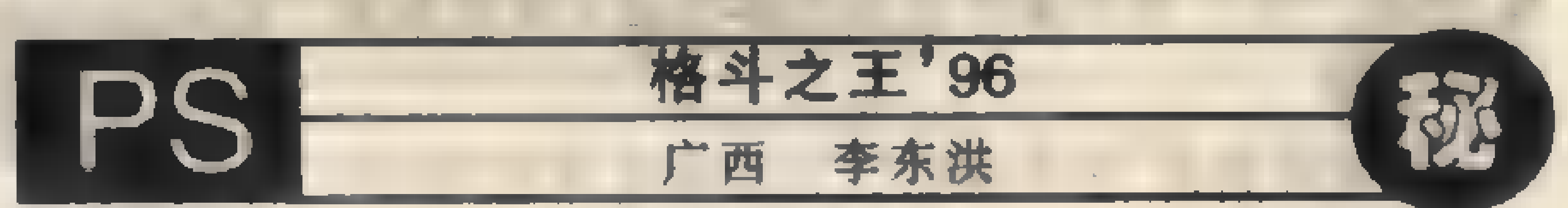


PS 化解危机

湖南 郑军

选择难易度

输入方法非常简单，只须在“アーケード”模式中，不断向框外发射，会出现“EASY”字样。选择进入的话，就可以用低难度进行游戏了。



PS 格斗之王'96

广西 李东洪

使用两位BOSS

只要在1P MODE或对战MODE的选人画面中按实START键，然后输入↑+○、→+□、←+×、↓+△，便会进入另一个选择画面，当中有高尼茨及神乐千鹤可以选择。

PS SOCCER'97 THE ROAD TO FRANCE

广西 李东洪

可用相同队伍

这游戏原本是不能够使用同样的队伍的，不过现在有方法了。只要按住L1及R1键来选EXHIBITION，便可以选用相同的队伍了。

改变视点

游戏是固定的以横向视点来进行，不过只要在游戏中的MENU画面处，按住L1及R1键来选择视点，便可以使用纵向视点了。

PS ZERO DIVIDE 2

天津 贺忠

追加新机体颜色

爆机1次后，在选人物时，按↑可选2P颜色，而只要按着SELECT键，然后才以□、○、△、×、L1、L2、R1、R2等键来决定便可，一共有8种颜色。

看NECO故事

爆机一次后，在标题画面中，指着STORY，然后按着SELECT键来按START键，便可以看到有关NECO的故事。

另外，只要在1 PLAYER模式中以EVE完成EASY LEVEL（不可接关），便可以用到第STAGE11、12的舞台；以任何角色完成NORMAL LEVEL，便可以用到第STAGE13、14、15的舞台；以MODOKI完成HARD LEVEL（可接关），便可以用到第STAGE16、17的舞台。而在REPLAY时按△键，便会出现当时所使用的招式。

PS 斗神传方块

山西 薛华

简易使用隐藏人物

只要在标题画面中，将游标移到“???”处，然后用1P手柄，顺序输入□、△、○、×、□、△、×，之后在角色选择画面便多了天使コラヌス可使用。在可以使用天使コラヌス的状态下，在标题画面处，将游标移至“???”处，然后用2P手柄，顺序输入□、×、△、○，之后便能在角色选择画面中选用シユオ。

使用神秘人物セバスチヤン

除了上述所提到的两位人物天使コラヌス及シユオ能使用外，游戏中还有隐藏人物1那便是セバスチャン了。

要使用他，要先选用デユーク来开始游戏，只要输给相同的对手5次，每次接关时也以START键来接关，选回デユーク，当第6次选デユーク时，便会变成セバスチャン。之后若用セバスチャン输了，要继续用他便需要以○键来接关方可，否则用START键来接关需要重复上述步骤。这秘技在单打或双打模式中皆通用。

PS 雷弩机兵

山西 薛华

可随意变换机体状态视角

雷弩机兵这一作品，在机体的状态画面时是可以随意变换视角的，方法是在机体的状态画面时按住L2键，之后使用十字键或○或□键便可随意变换视角。

可乘座月光将军

首先调出格纳库菜单，这时按顺序输入R1、R1、R2、R2、←、→、←、→、△、○的指令便可乘上月光将军出战。

PS 格斗机动战士

河北 何成

随意选择机体颜色

在本游戏中平常是无法对机体颜色进行选择的，不过若在

角色选择画面时按住 START 键再用○键决定，便可选出不同颜色的高达进行战斗。

PS、SS 零四赛车
河北 何成

金钱最大值

这游戏的胜负在于在赛事中取胜，而要得胜则在于能否买到性能佳的车，所以金钱在这游戏中非常重要。现在发现了秘技，可以令到玩者在游戏一开始便拥有最大的金钱。方法是在游戏前，输入名字时，不论名前或名字皆输入“ちゃりちゃり”，便可以拥有最多的金钱，这样便可以去买自己喜爱的汽车了。

声音小说

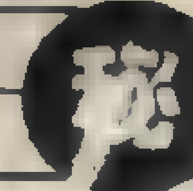
只在输入名字时，在名前输入“SOUND!”，而在名字中则输入“NOVEL!”，便可以玩到像《弟切草》般的声音小说了。

PS MAD STALKER

河北 齐超

使用其他人物

玩者只要在标题画面时输入↑、↓、←、→、×、○，如成功的话，便会听到特殊的声音出现。之后，玩者进入故事模式之时，便可以选用其他同伴进行游戏。如果再次在标题画面时输入↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、×、○，这样在对战模式之中，玩者连敌方的机械也可以选择。

PS 街头霸王 EX PLUS α

北京 陈威

使用隐藏人物

玩者必须先进入 PRACTICE 模式，再进入其中的 EXPECT MODE，在这里玩者需按照游戏所提出的要求完成各个角色的各种必杀技及连续技，而画面右侧有一条光槽，当你完成的要求越多，光槽就会越高，只要达到相应的程度便可以选择所对应的隐藏人物了。

进入 BONUS GAME

也可先进入 PRACTICE 模式，只要玩者能够完成 220 招以上的话，OPTION PLUS 便会出现，在那里的 TIPS 15 会给大家讲述如何进入 BONUS GAME，此外，在这里还可以听到许多非常难得的情报。

SS 魔法汽泡 3

上海 吕洋

可使用最终 BOSS

首先在すごろく模式选择 STRENGTH 进行游戏，并在打倒中 BOSS 之后选择下方的路线，将她的父亲打倒，这样以后在各个模式的角色选择时，只要将光标停在 STRENGTH 身上然后按住 L 或 R 决定角色，便可使用她的父亲了。

SS 真说侍魂～武士道烈传

上海 吕洋

黑子与仲的谈话

只要玩者将“邪天降临之章”及“妖花恸哭之章”完成，便可以听到黑子与花讽院和仲的谈话，谈话内容主要是关于《真说侍魂～武士道烈传》的一些秘密。

SS 火热火热 7
江苏 刘月山

黑色人物登场

只要在街机模式中，选人时同时按 L 键及↓，便可以使用该角色的黑人版本。

追加特别模式

在标题画面中，按住 X、Y、Z 键及↓来按 START 键，在 GAME SETING 中便会多了 TURBO MODE 及 CALENDER MODE。在 TURBO MODE 一项中，可以调校 5 段速度，以 LIMITTER CUT 为最快。而 CALENDER MODE 则是当播放 3 次 DEMO 片段，便会显示该月份的月历一次。

SS GREATEST NINE'96

上海 韩文娟

重视能力的明星赛

在明星赛模式中选择随机选择出赛球员的同时，若按住 X 来作决定电脑便会自动选出打击率高的球员，同样地如按住 Y 来决定便会选出全垒打打击率高的球员，按 Z 是跑步速度较高的人，而 L 则是各队伍的正选；玩者最多同时可作 2 种选择。

100%雨中作赛

在决定出场球员的画面里，只要一直按住 X 和 Z 来选择 EXIT 就必然会是雨天作赛。

控制电脑投手

先接上 2P 手柄，在对电脑战中当自己是攻击那方时，只要按 2P 的→或←便可操作电脑投球手与及球的轨道。

改变视点

比赛开始时，当各球队之吉祥物出现后同时按 L、R 和 Y 就会改变视点，此时若按 2P 之 Z 操作说明会自动消失，可是投手却不能投球。

控制球场

在球场选择画面中，同时按 R 及 Y 球场便会立即停止回转，若按 R 和 X 其回转速度便会加倍，至于按 L 和 X 加方向键或 L 和 Y 加方向键时就会作垂直回转。

取消编辑

当设定球队内各成员的资料时，只要同时按 X、Y、Z 重点资料便自动消失。

SS 天外魔境～第四默士录

北京 程晋

增加马那之壶的 MAX MP 值

先在 1P 接上 S－BON JOYCARD，接着到“モンタナ”石舞台去使用“イーグルの翼”进行移动，这时将手柄上的慢动作功能调整至 Hu POSITION，移动完毕后把它调回原来位置，这样的话在打败 CANDY 后从酋长处取得的“マナの壶”的初期 MAX MP 会较平常多出 2。

利用赌场储钱

建成赌场后，先将所赚金钱储存起来的再 SAVE，然后将 SS 的内藏时钟调快，那么 LOAD 回资料后便可增加金钱。

改变电视播放的节目

在“アトランタ”市中心有一座电视大屏幕，只要按 B 调出画面的同时电视节目就会转换；全部共有三种不同节目。

控制舞台效果

当 CANDY 的演唱会展开时，按下 A、B、C 任何一个键都可将射灯照向舞台，依 A、B、C 的次序由左方至右方相对应，此外按 L 或 R 可分别将烟花从舞台的左方或右方放出。

取得勋章的条件

只要符合下表的条件，就可获得各种提升能力值的勋章。

勋章名称	效果	取得条件
ゴーストの勋章	MAX TP 10% UP	取得クリスタル・サファイアパラライト・ルビー各 50 个
デビルの勋章	MAX HP 10% UP	取得黒メノウ・龍のウロコアクアマリン・デイアモンド各 20 个
ビーストの勋章	攻击力 10% UP	取得肉、毛皮、牙、胆各 50 个
プラントの勋章	速度 10% UP	取得种 40 个
マシーンの勋章	防御力 10% UP	取得齿车 40 个

评定魔物猎人等级方法

只要取得下表数目的勋章，就会被评定为指定等级之魔物猎人。

勋章 0 个	见习猎人
勋章 1 个	C 级猎人
勋章 2 个	B 级猎人
勋章 3 个	A 级猎人
勋章 4 个	超 A 级猎人
勋章 5 个	传说的魔物猎人

SS　梦幻模拟战 4　秘

北京　蔡飞

无限金钱

在进入战斗前的配置画面中，选择ショップ，先购买一些廉价商品，但注意一定要多到使道具栏的第二页出现，然后将其售出，在第二页道具被售完后，让游标指在空档处继续售出，这样便可以获得大量金钱。

隐藏商店

在购入、售出画面中，顺序输入 Y、A、↓、X、B，成功的话便会听到一声效果音，这样便进入了隐藏商店，从中可买到许多珍贵的道具及武器装备。

SS　新世纪福音战士 2　秘

天津　陶永民

初号机暴走

只要符合以下 3 个基本条件，分别是(1)夜间战斗，即是最终战斗；(2)从未听过任何有关打败使徒的提示；(3)与丽和飞鸟的相性值较低，就可以令初号机暴走。首先初号机要被使徒攻击至弹开，连叫"逃げちゃ驮目だ"，接着在 3 个回合内将同调率提升至 50 以上，下一步是在 5 个回合内把同调率减少至低于 50，这样的话若画面转暗便算成功。

电源被切断

只要符合以下 3 个基本条件，分别是(1)只可以是最初的战斗；(2)不是单独出战，要和丽或飞鸟其中一人出击；(3)玩者是前锋，就会发生电源被切断的事件。首先在战斗开始后的 3 个回合内将同调率增至 50 以上，跟着和使徒由近距离移动至远距离，再在 2 个回合内把同调率提升到 60 以上，那么使徒攻击时就会同时切断 EVA 的电源线，玩者要在画面右上角的限制时间内解决敌人。

插图集＋砌图

当游戏完成度到达 15 时，就会出现 2 个赠品模式，分别是前田真宏插图集(游戏中使徒的设计者)与及以 NERV 标志作为背景的 15 块砌图。

卡拉 OK 模式・1

先把游戏完成度到达 15 的档案名称改为"セガからセガカラ"，然后返回标题画面以这个已改名的档案进行游戏，就会增加"うたのれんしゅう　アスカ"的卡拉 OK 选项。

卡拉 OK 模式・2

只要完成赠品模式中的 15 块砌图游戏，就会出现游戏插曲"你・诞下你的理由"等 2 首歌曲的卡拉 OK 模式。

跳过播片部分

首先完成游戏最少 1 次，接着在标题画面顺序按 C、A、R、R、Y、A、L 及 L 来开始游戏，就会跳过游戏中途的片段直接进行选项和战斗。

训练合拍游戏使用林原惠

当游戏完成度到达 10 以上时，完成度栏内的 PEN PEN 便会出现，这时只要将档案名称改为"めぐみとユニゾン"，就会增加和林原惠一起玩的训练合拍游戏ハートフルステーション。此外，在这模式的游戏说明画面中当狗只四处走动时，连按 START 便会不断增加狗的数目。

训练合拍游戏使用凌波丽及选关

在训练合拍游戏中先按 START 暂停游戏，然后连续选择 3 次 RETRY，那么凌波丽便会和明时交换，她是会对美里之指示作出正确反应的。

另外，在游戏暂停时若以特定按钮选择 RETRY 的话，就可自行选关：X 是第 2 关，Y 是第 3 关，Z 是第 4 关，L 是第 5 关。另外，在ハートムルステーション这模式中所按的键是有点不同的：Z 是第 2 关，L 是第 3 关。

任意选听声音

先将游标指向"omake"一栏上，然后根据下表想选听的角色按相对次数的 L 或 R，就会播出该角色的声音；若"omake"是位于画面左方时就要按 L，至于右边则是按 R。

シンジ	1	レイ	2	アスカ	3
ミサト	4	リツコ	5	トウジ	6
ケンスケ	7	ヒカリ	8	シゲル	9
マコト	10	マヤ	11	リョウジ	12
ゲンドウ	13	マユミ	14	ペンペン	15
先生	16				

改变游戏背景

在动画故事部分进行时按 2P 的 START。

任意选择战斗训练中的页数切换

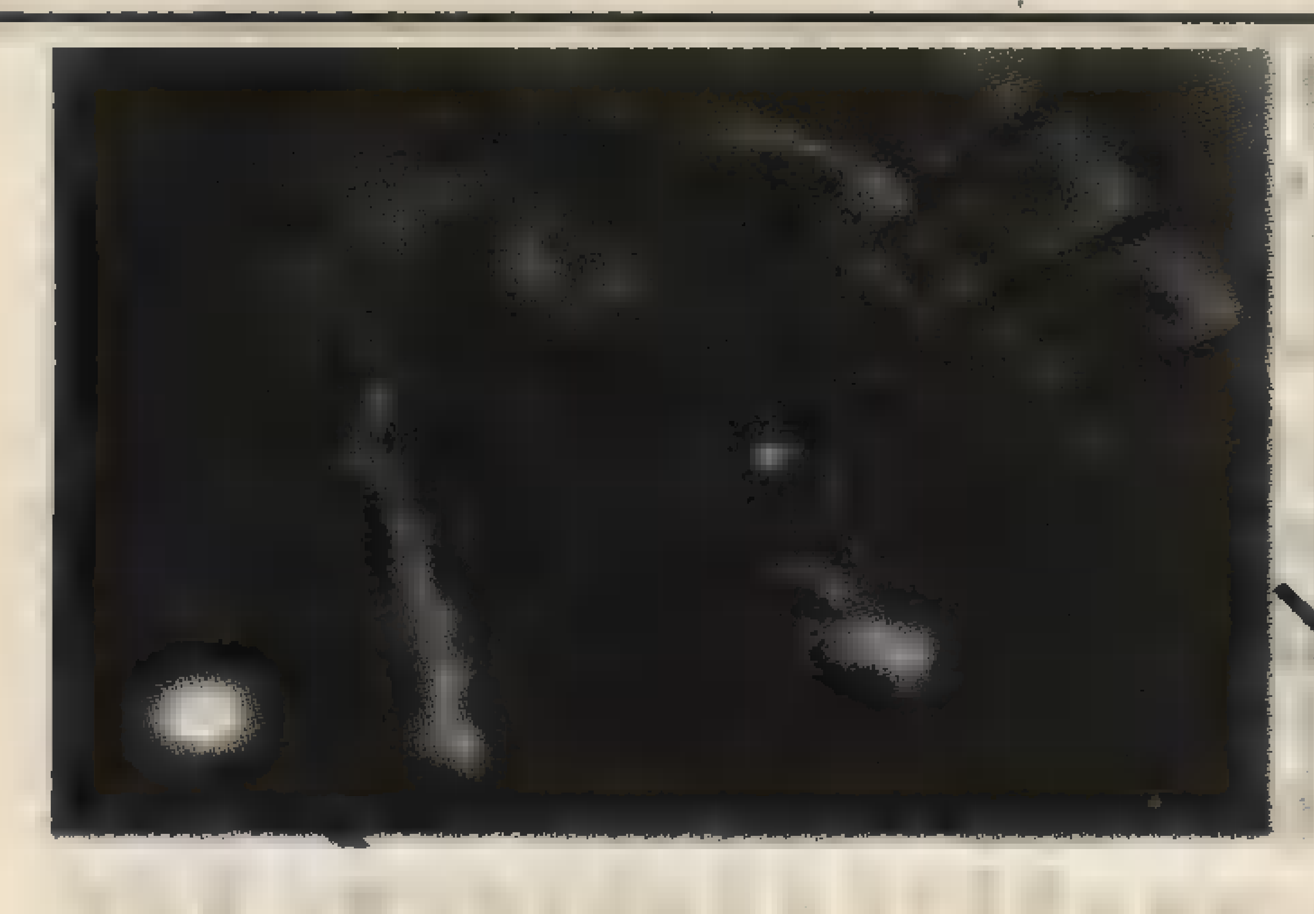
在选择战斗训练中按住 L 或 R 来按 A 或 C。

移动多边形观看模式中的操作板

按 2P 的 START。

中止战斗训练时美里的声音

当美里的声音出现时按 2P 的 Z。

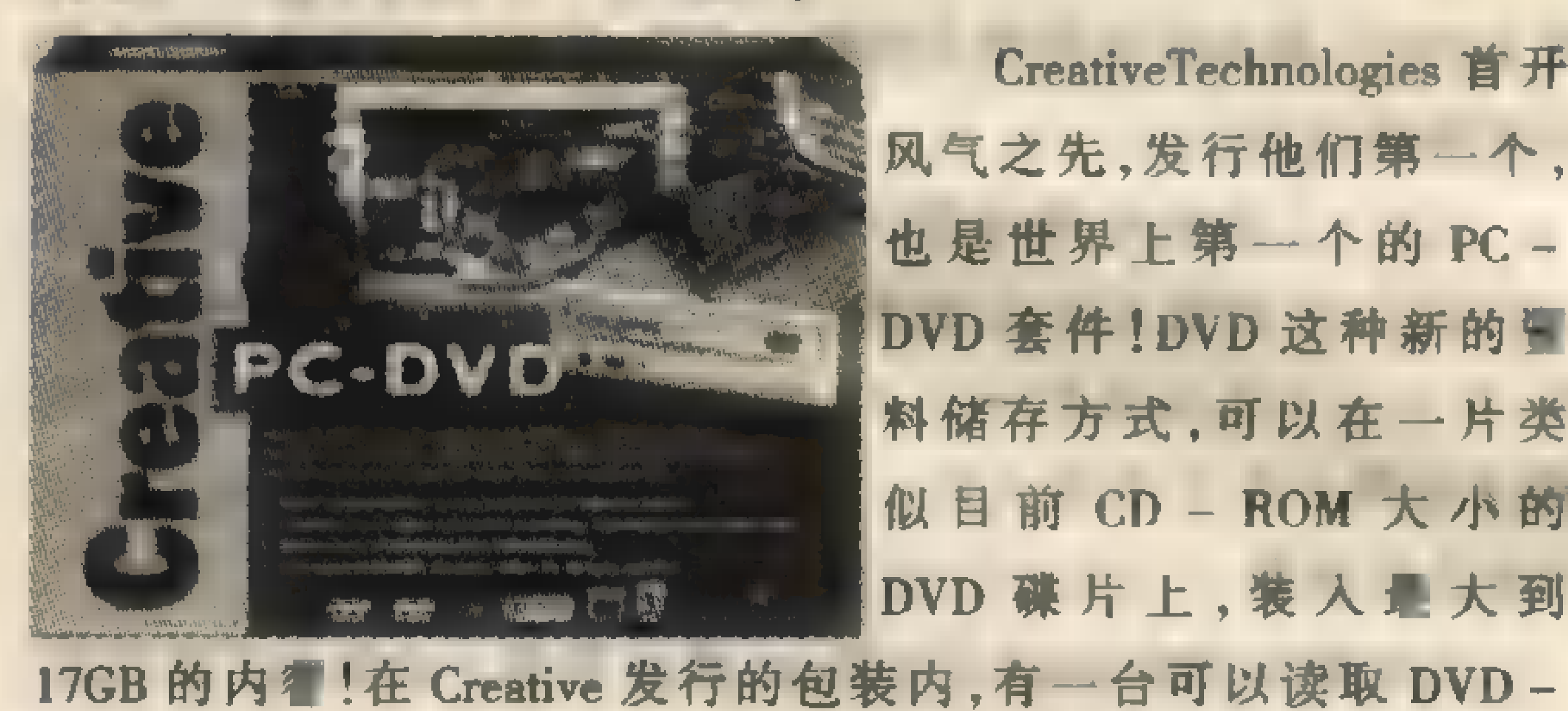


PC焦点新闻

●AMD K6是Intel最大的敌人?

AMD万众瞩目的新一代CPUK6,已於四月初正式量产发行!在国外独立测试单位的装机测试之下,在性能方面,超越同时脉的Pentium许多。内含MMX处理单元的K6,在这方面的速度,与Intel相同等级的P55C相比,亦是不惶多让。甚至,与PentiumPro一起拿来16/32bits混合的环境中(像Win95)比较,也比只适合纯32bits环境的PentiumPro,更加快速。如此,迫使Intel在四月中时,宣布调降各等级CPU价钱20%到30%不等。当然,AMD亦不甘示弱的马上调降K6的售价!希望在这波竞价下,消费者可以坐收渔翁之利,享受到价格功能比最高的CPU!

●第一套完整DVD组件



CreativeTechnologies首开风气之先,发行他们第一个,也是世界上第一个的PC-DVD套件!DVD这种新的资料储存方式,可以在一片类似目前CD-ROM大小的DVD碟片上,装入最大到17GB的内容!在Creative发行的包装内,有一台可以读取DVD-ROM的机器,也可以以六倍速读取一般的CD-ROM,还有一张可以作支援杜比(AC-3)音效和MPEG-2影像解码的介面卡,而最重要的软体支援方面,目前似乎只搭售一套播放软体DVDTheatreStudio,而没有其他的游戏或影片,想要玩的话,《终极动员令》最近可能会有DVD的版本。不过目前由於Creative尚未在台湾贩卖此型机种,所以未来搭售的软体如何还是未知。

●Thrustmaster的最新摇杆

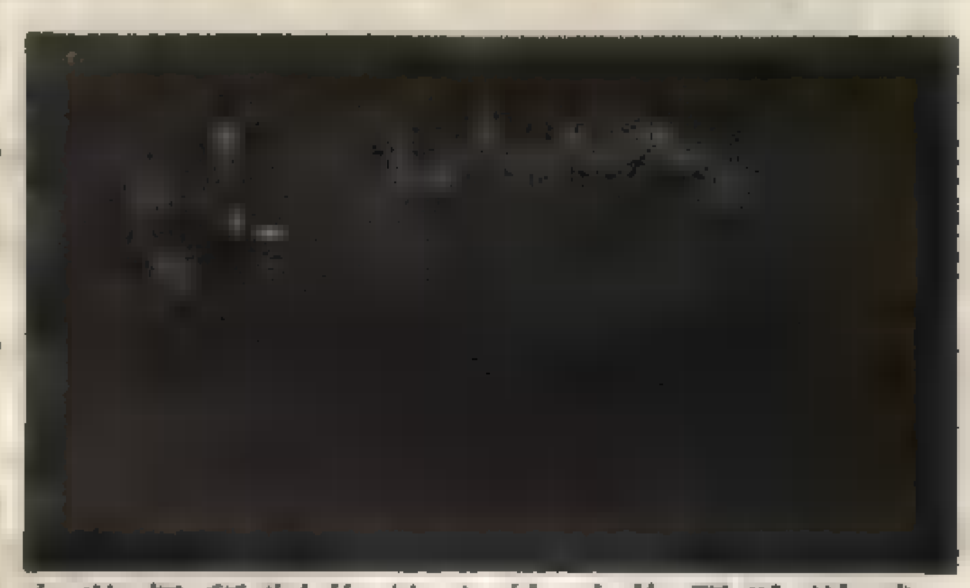
PC上专业摇杆的佼佼者Thrustmaster将在今年夏天推出一款新型摇杆Millennium3DInceptor,好长的名字。这次,将把美国太空总署运用在太空梭上的最新科技,带到您的握把上面!全微处理机控制的光学感知器,号称可以让你对握把和按钮作任何你想要的设定,听起来蛮神奇的!待产品上市後大家再一探究竟吧!

●Blizzard转攻冒险游戏

野心勃勃的Blizzard公司,在其角色扮演处女作《暗黑破坏神》大成功之後,将目光移向了冒险游戏《WarcraftAdventures:LordsoftheClans》。没错,故事就是延续《魔兽争霸2》,主角是一名自小就被人类俘虏的半兽人,必须从人类的奴役中逃脱,回到你的家乡,重新统一聚合并领导你的族类。游戏的过程中,你会在熟悉的地点探险,会遇到一些熟悉的面孔,会知道半兽人的历史背景等等……由於游戏还在设计阶段,并没有太多的资讯,有兴趣的读者,时时注意Blizzard的网页www.blizzard.com,也许会有更新的消息,该游戏「预计」在今年圣诞节发行。

Some Early Character Sketches

●JohnRomero的新游戏



IONStorm这一家由JohnRomero离开id後创办的公司,於日前发布了未来两年将会发行的游戏。首先,目标今年圣诞季节的《Daikatana》是使用id授权的3D引擎,并由John亲自监督所制作的立体动作冒险游戏,融合了时光旅行和角色扮演的元素。接著是《Anachronox》,嗯,有点难念,这也是由前id设计师TomHall所监制的科幻RPG,预计98年年底发行。最後是一个尚未定名的即时战略游戏,希望以丰富的故事内容和结合战略动作的玩法,与市场上过多的同类游戏有所区隔,预计於98年第三季发行。

●古墓奇兵回来了

不是二代,没那麼快!不过,在这张资料片中,女主角萝拉先带给你两个新关卡,一卡车高解析度的萝拉剧照和一个特别的二代预告Demo。延续一代最後,萝拉必须消灭在亚特兰提斯中外星人最後的「孵蛋所」。

虽然只有区区的两关,不过,设计小组宣称,这将会是所有关卡中难度最高、最大的两关。喜欢萝拉的玩家们,我们的女超人又回来了!需要原始程式进行,预计今年夏天发行!

Preview 广角镜

PC广角

策编 ANGEL

充满了日式动画风格的第一人称射击游戏

血祭 Blood 的开发公司 MonolithProductions 刚发布了这款充满了日式动画风格的 Quake－Like 第一人称射击游戏。游戏中使用了 Microsoft 所发展的最新 Direct3D 引擎，配合 3D 加速卡，所展现的效果十分惊人。本游戏的灵感出自於一些日本的著名机械人动画（如"超时空要塞"等），玩家在游戏中扮演 UCA 机械战斗部队的中尉 SanjuroTakeshi，中途被哥哥 Toshiro 背叛而卷入殖民地上如史诗般的惨烈战争。游戏结合了前所未见的大量动画及桥段，并支援多人网路对战。

本游戏预定明年发行。以下的图片仍然是对应 3D 加速卡的结果，还没买 3D 加速卡的玩家看了可不要流口水啊！

中文名称	暂无	游戏类型	第一人称射击
原作公司	Monolith	系统需求	Win95/P－133/16MB

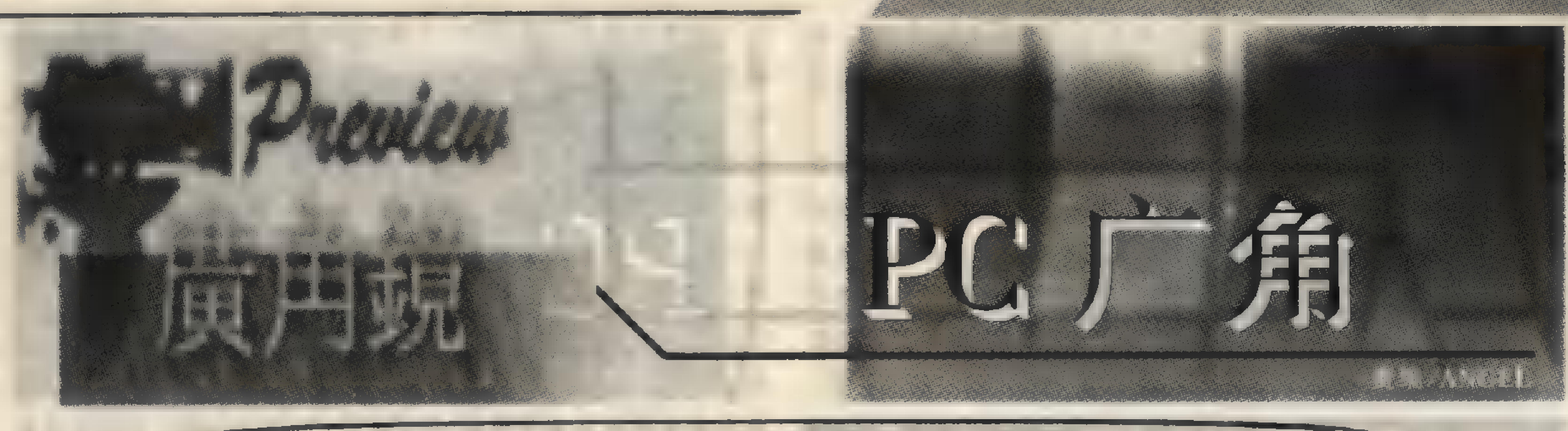
极速快感 2

还记得《极速快感》所带来在树林、沙漠、城市中奔驰速度感的震撼吗？现在它又将朝您疾驶而来！不同的是，此次的《极速快感Ⅱ》（NeedfoeSpeed Ⅱ，以下简称 NFS2）将带来更炫的画面、更多的跑道及更 Hot 的跑车，包括法拉利、McLarenF1、LotusGT1 与 EspritV8 FordGT90 JaguarXJ220 ItalDesignCala 以及 Isdera-Commendatore112i 等等…，更酷的是，这一次由於游戏在真实模拟程度上的加强，您可以轻易的冲出跑道、寻求更快到达目的地的捷径，甚至可以飞跃山丘！EA 公司在听取了《极速快感》的消费者意见後，统计出不少设计的新方向。全新的概念车种、全新的场景跑道，令人惊讶的进步则是此次您能够於隧道中、城市楼房的环境里飞快的奔驰，不再是以往广大的平原而已，如果您喜欢欧洲特有的气候的话，还可以在寒带雪地中为车子挂上铁链极速狂飙！相信您在此《NFS2》中能强烈感受到独特之车种以及不同场景所带来的特有风味！

而整个游戏更在欧洲的西班牙实地拍摄制作，在制作过程中，请到了 McClaren 车队的测试车手 MoruisSincerella，JaguarXJ220 计画总监 HowardDavies 及 ItalDesign 许多工作人员来参与整个游戏录影带片段的摄影和游戏开发测试的工作，由此可见 EA 制作《NFS2》的用心。另外在车辆及游戏的成像方面，相较於一代中的画面，可以强烈的看出其不同性以及进步，较以往的游戏加强了贴图所使用的材质之感觉、以及增加游戏世界中车子或是地形等物件的面数，而不再是「有棱有角」简单图像。而游戏的成像引擎的精细度也较前一代增进不少，以往阻挡玩家冲出跑道「无形的那道墙」，也不复存在，意味着您能更无拘无束的奔驰，其至逆向行驶也照样接受（这在模拟赛车游戏游戏中还是少见吧？）。而摄影机不再是一代中四种视角的切换，这一次您将能自行设定其取景角度；而车辆的设定，更可进一步设定至车身每一部份的颜色、乃至於齿轮转速比…等之细项！

当然在一代中，受玩家欢迎的车辆性能及车辆设计历史理念，在二代中依旧保持详细的解说，对於喜好名车的玩家来说，又是一项好消息，从此多了一个收集跑车资讯的管道。而在车史介绍的部份中还拍摄了车辆的动态影像档珍藏下来，对於在难得一亲芳泽的车迷，亦是相当细心的设计。在《极速快感珍藏版》中所提供的直接连线、数据机连线、八人 IPX 网路连线等功能，在《NFS2》中仍然承继了下来，相信又会是玩家瞩目的焦点。不但如此，《NFS2》还可以有如电视游戏机一般将电脑画面切割上下两部份、分别由不同玩者驾驶比赛的功能！对於还没有上网路玩者们来说，虽然画面是小了点，但是未尝不是一个弥补不能使用网路对战之遗憾的方法。想想！真实的画面加上真人连线对战，相信必定会造就另一番连线赛车的风潮！

中文名称	极速快感 2	游戏类型	赛车
原作公司	电子艺界	系统需求	Win95



水浒传

这是一款战略角色型的游戏，以全画面640×480的显示模式进行，剧情是由禁军教头王进得罪高太尉，携母逃离东京，路上遇追兵开始，主角自此登场，扮演救星的角色，主角插进水浒传众好汉的聚义过程，虽不属水浒英雄，但却引领所有成事的好汉迈向梁山。游戏共分成14段剧情，每一段都有不同的地点，如森林之中、恶水之涯，还有室内厅堂及以失火现场，也就是说，每一关都有一个不同地形的地图，玩者必须完成一段剧情所交付的任务，才能进行下一关，每一关不同的完成目标有时是要敌方单位全灭、消灭敌方一定比例的单位数、消灭敌方特定的单位(头目级的人物)。

基本上，此游戏是要靠战斗取胜，战斗发生时直接以人头图出现对话讲述此关重点，某单位还会讲出特定台词或在两个单位发生对话以带领剧情，而相邻的两个单位还可以用「对话」指令互相叫骂或说服投降，很有趣的是，当某单位死亡时，还会留下遗言。战斗在游戏中十分重要，当两个单位发生战斗时，并不切另外一个战斗画面，而是直接在所移动的地图上打斗并播放战斗动画，萤幕的最下方有一栏写有我方、敌方人物的资料，可提供玩者参考各人的攻击价值。在游戏中不同地形会有不同的移动力消耗、闪避效果及防御效果，战斗中的地物也分成可破坏及不可破坏两种，有些人物轰出的招式相当厉害，超过了地物防御力上限，地物就会被破坏。在战斗中不但提供各式地形情报，还有曾交手过的敌方单位简易情报，如等级、攻击力等，藉由这些资料可以让玩者更容易订定策略。

必杀技，在人物个人表现上有很大的不同，普通攻击对敌方的头目级人物几乎如触摸般无用，此时如果有特殊的技术在身，对战斗获胜有莫大的帮助。习得必杀技的方式有两种：一是该名人物升到某个等级时悟出这种技巧，一是遇见高人传授而学会技巧。必杀技也分有不同的属性值，如此项必杀技之攻击能力、范围、距离、一击必杀或特殊效果等。每个人的招式还有不同的名称，如赤发鬼刘唐的招式是以鬼字诀命名，有鬼哭神号、魑魅魍魉、百鬼夜行；九纹龙史进是以龙字诀命名，有龙藏九地、神龙摆尾、龙腾九天等。

代表主角的小人随著剧情的发展，其可以前进的地点将会出现在地理位置图上。例如主角接下来可以去三个地点，分别是(1)可以找到新的夥伴。(2)可以到王进那里学习新的必杀技。(3)可以到汤隆那里打造强力的武器。可是却规定玩家只能去一个地方，这时玩家就要看自己的状况做选择了。随著剧情的进行，有时玩家可以在高人处学到新的必杀技，在名匠处打造新的神兵利器；寻找一些对我方有助益的隐逸高士，如公孙胜的师父罗真人、擅教棒法的王进、云游四方的死要钱名打铁匠汤隆等。

游戏虽未一一绘出一百零八名好汉，但却将一帮重要人物的特徵绘出，我方有入云龙公孙胜、白日鼠白胜、神机军师朱武等人；敌方有插翅虎雷横、金眼虎邓龙、乾鸟头富安等人。人物或英气逼人或猥琐小人，面貌十分传神，您会发现这是个颇为阳刚的游戏，几乎见不著女生。目前游戏仍在制作当中，希望能早日与您见面，共创梁山大业！

中文名称	水浒传	游戏类型	模拟
原作公司	大宇资讯	系统需求	Win95/DOS

Preview 抢先看

PC广角

疯狂赛车

喜爱赛车游戏的玩家除了开房车及赛车之外，还有一种车也是拥有无数车迷的就是越野车，越野车又俗称大脚车，由於马力大、能载重及四轮悬吊系统，使得这种车特别适合在恶劣的环境中执行任务，像在波湾战争中一役成名的悍马 Hummer 就是这类越野车的佼佼者之一。

正因为越野车的性能不同於一般房车或赛车，所以竞赛的项目也有所不同。除了速度的竞赛外，驾驶者对越野车的操控能力更是比赛的重头戏，驾驶者不但要克服，更要操纵它表演出各种花式的技巧。这一款由美国 ACCLOADE 公司所制作的《疯狂大车拼》(TestDrive OffRoad)，更是表现出越野车那种豪迈粗犷的驾驶风格。

《疯狂大车拼》中总共有四款高性能的越野车，玩家要驾驶它们在各种艰难的环境下竞技，包括沙漠、泥泞地及雪地等。如果玩家的驾驶技术能够通过游戏中的层层测验，就可以驾驶到额外六种隐藏车种，据说有魔鬼卡车 Monstertruck、沙滩车，甚至还有可爱的金龟车等。更难得的是这款游戏中的每辆越野车都有取得原设计公司的授权，所以从车子的尺寸、性能、内部的仪表板及装潢，甚至是引擎的声音都忠实的呈现原车的样貌。

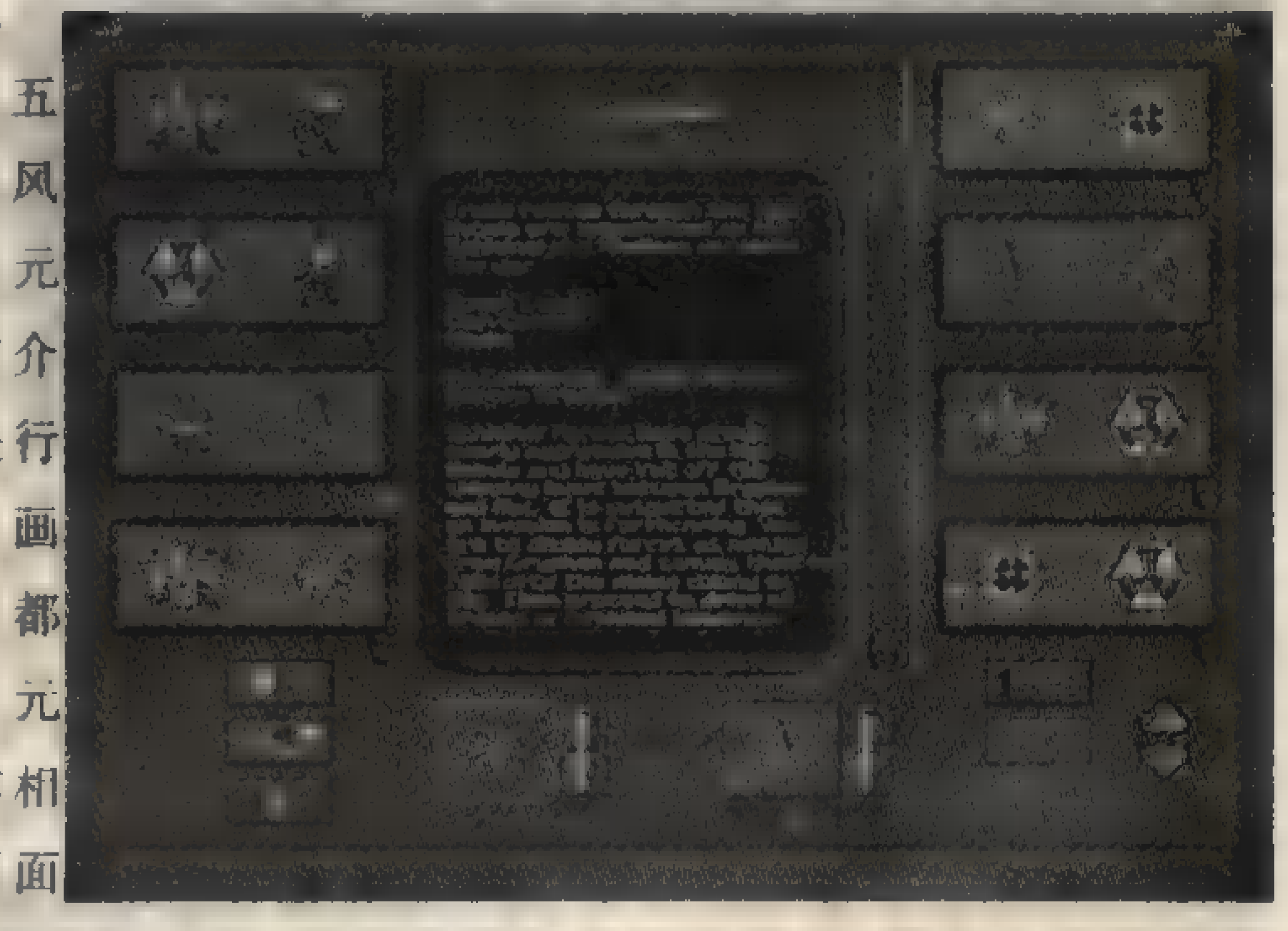
此外，玩家可以选择参加季节赛、特洛菲杯越野大赛、竞速标准赛及多人标准赛等四种不同的竞赛模式，尤其是季节赛，在不同的季节、背景还会有不同的变化。另外，《疯狂大车拼》还提供数据机、直接序列埠连线、IPX 及 Internet 等连线方式，而且光碟中收录 12 首充满西部风味的音乐，玩家可以直接在 CD 唱盘中拨放。

星际元帅

星际元帅(StarGeneral)是 SSI 五星系列的第四部作品。继《魔幻元帅》(FantasyGeneral)将时空带入怪力乱神的架空世界後，这次《星际元帅》将时空推上科幻的未来，把外太空当作新的战场。

《星际元帅》的最大的创新，是将战场分成外太空与星球表面两部分。在外太空，您可以组织舰队，展开大规模的战争；登陆星球後，您还是得靠步兵、装甲部队以及各种战机争夺城市。就某方面来说，也可以解释成陆战与海战，只是将范围扩大到太空中而已。

一秉五星系列的风格，《星际元帅》的操作介面、游戏进行方式以及画面的配置都和《装甲元帅》等前作相当类似。画面制作上比前作都精细，尤其是船舰的特写图片，真让人想把它抓下来当成 Windows 的桌布。



《星际元帅》也把战争从战术层面扩张到了战略层面。现在您不仅得生产武器，还要建立工厂、研究中心等各种建筑来增强您的实力。不要以为电脑好欺负，现在电脑对手的人工智慧比以前增强了些，如果不小心点应付，可能会输得很难看。

当然《星际元帅》并没有忘记加入连线对战的热潮，您可以利用数据机、区域网路甚至 Internet 与其他同好对打。游戏中包含的战场相当多，想要一一征服可得花上不少时间。然而，《星际元帅》似乎忘记加上五星系列最让人津津乐道的一点，也就是历史战役(Campaign)。看不到整个战局的推演，不免让人觉得少了些什麼。

Preview 广角镜 PC广角

法老王

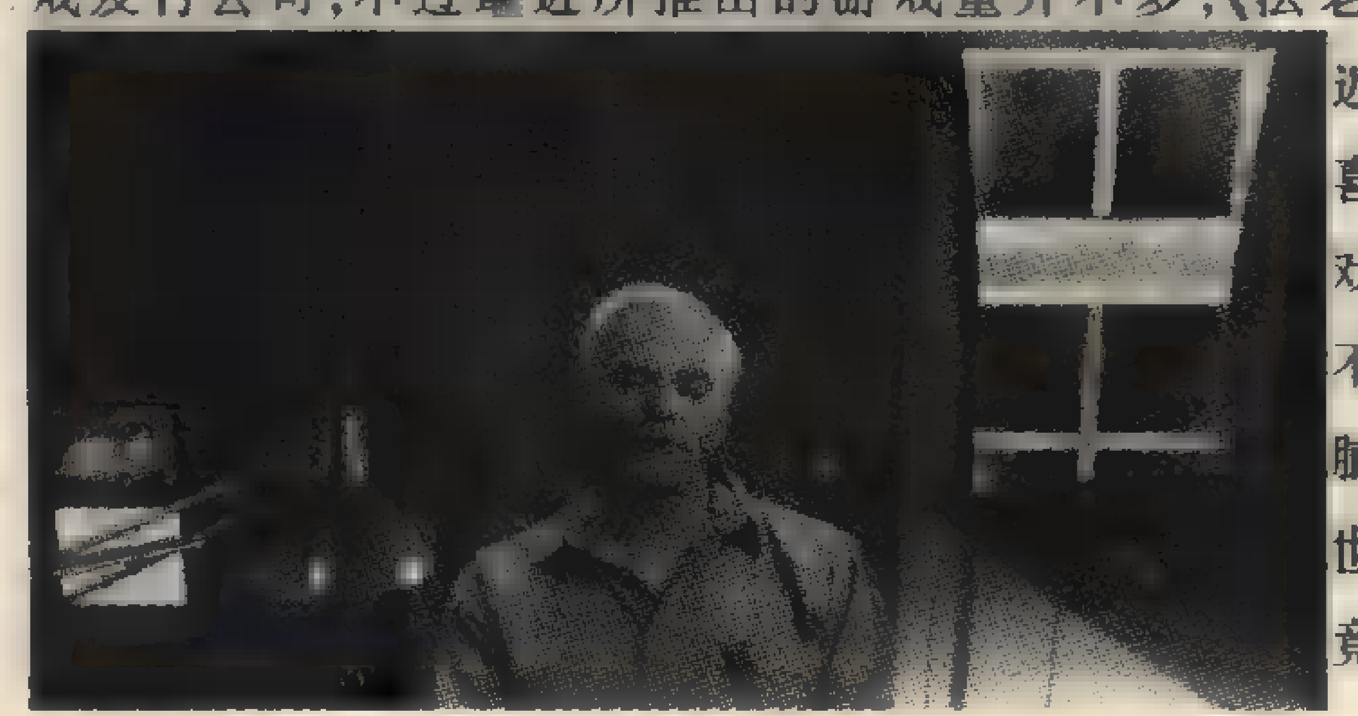
在冒险游戏过分的强调3D效果的影响下，只见市场上充斥著许多类似《鬼屋魔影》类型的游戏，反观纯粹为了故事内容而设计的冒险游戏反而不多了。而《法老王》(MummyTombofthePharaoh)可以说是一套结合了声光与故事情节的冒险游戏，游戏采用了第一人称的观点，而不是采用第三人称的方式进行。

故事的背景是发生在气候相当炎热、乾燥的埃及。游戏中的主角，也就是玩者将扮演的角色，受雇於「国际采矿公司」到埃及调查一起矿区特殊世界。不过，由於事发突然，主角临危受命对於该事件的发生始末所知有限，因此当主角抵达埃及之後，必须与当地采矿行动的负责人 StruartDavenport 接头，以了解整个事件的始末。不过，事情并不如想像中的单纯，这起矿坑事件似乎牵涉的层面十分广，甚至与古老的埃及传说有关：金字塔、木乃伊以及狮身人面像。在玩者越深入了解整个事件後，疑云才正逐渐扩散开来！

图形方面，游戏中以真人所饰演的角色，融合了电脑画面；这是近来十分常见的游戏手法之一。在演员中，有一名十分特别的人物，那就是 MalcolmMcDowell。自从参加《银河飞将》的演出之後，Malcolm 在电脑玩家的心目中留下了十分深刻的印象。由於他精湛的演技，相信会替《法老王》带来不少的乐趣。

操作介面部份，玩者只需透过滑鼠就可以在《法老王》的世界中漫游。另外，物品栏中则装满了所拾取到的物品，藉由使用物品，可以解决游戏中的许多难题。

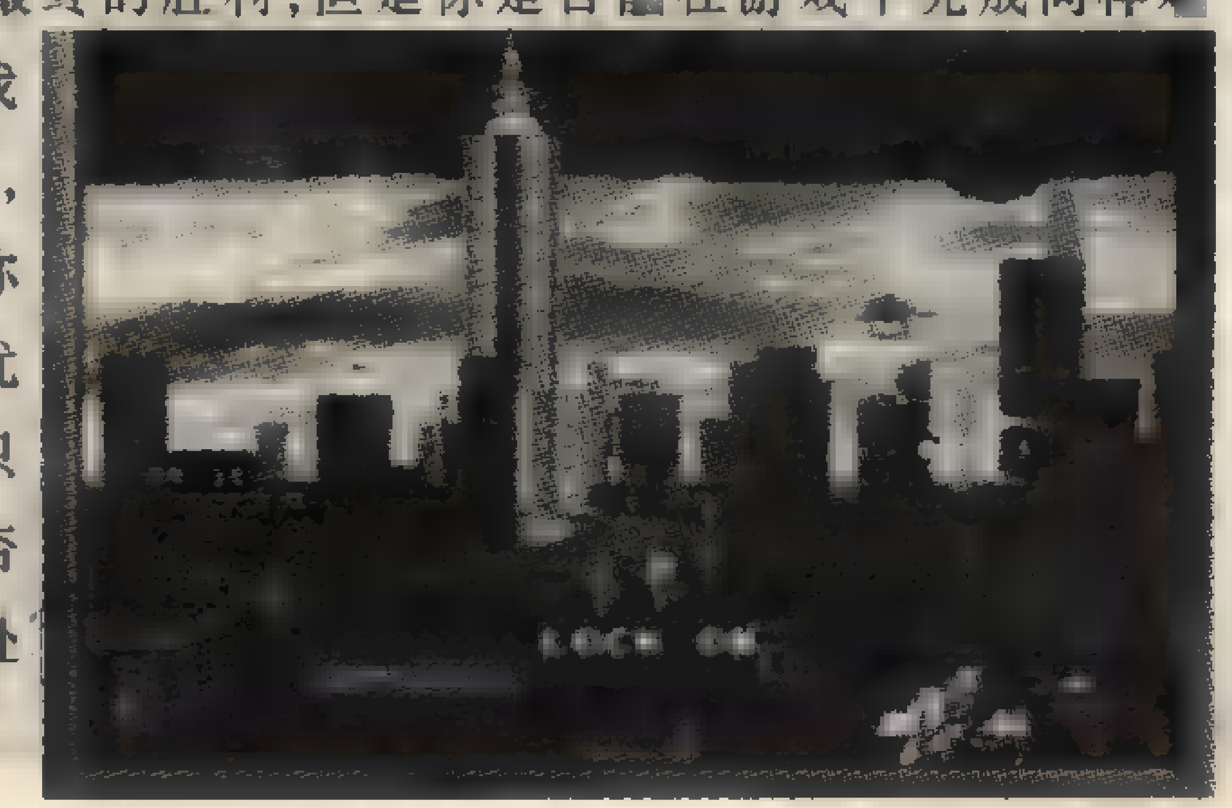
INTERPLAY 在许久以前，曾经是一家出片量惊人的电脑游戏发行公司，不过最近所推出的游戏量并不多，《法老王》是其最近的产品，喜爱冒险游戏的玩者们不妨进入电脑中的埃及世界一探究竟。



星际终结者

在这一款与电影同名之游戏《ID4:星际终结者》中，在我们所想像不到的具有敌意外星人来临之後，全世界未来的命运就掌握在你一个人的手里了。你在这个游戏里面临的是人类生死存亡的挑战，不怀好意的外星庞大母舰正迅速的释放出极具攻击性的战斗舰艇，向全世界所有大都市进袭而来！你即将要驾驶著从 F-18 大黄蜂战斗机到从 Area51 获取而来之外星载具先进飞行器，完成摧毁外星母舰的巨大使命！在一流3D成像引擎、游乐器水准完美贴图环境之下，执行攻击外星人小飞船以及巨大母舰之「不可能的任务」。不但如此，本游戏与〈ID4〉电影制作 DeanDevlin 合作，附上了电影部份的完全概念构成　先期草稿　制作过程　以及电影内容的片段节录，数百张你从前从来没有看过的照片、故事背景设计草稿、制作人员及演出人员的工作以及录制片段。

《ID4:星际终结者》巧妙的结合了动作射击及飞行模拟，玩家会发现这个游戏是个拥有快节奏的动作游戏，简易的操作及真实的操作性。在每一段游戏中(每一个城市)，你的首要任务即是在时间结束前破坏前导舰，时间将是致胜因素，而每当你完成一份任务後，你将能获得更优良的战机。例如在完成莫斯科的任务後，你将能驾驶 Mig-31，够酷吧！游戏过程中完全是即时3D，并拥有真实的景观，你可飞过纽约的帝国大厦、巴黎的凯旋门…等，而在萤幕上只有显示出雷达、速度、得分、飞弹数量，这些你所需要的资讯！不至於干扰到你的游戏进行。不但如此，《ID4:星际终结者》还有提供连线对战功能，让平常不太适应真实模拟飞行游戏诸多操作的玩者们，也可以简单地马上上手。虽然在电影中，地球人获得最终的胜利，但是你是否能在游戏中完成同样艰钜的任务呢？我们没办法保证，我们只能提供你如同片中一样优秀的飞行员，只是不知道您能否和美国总统身处同一中队！

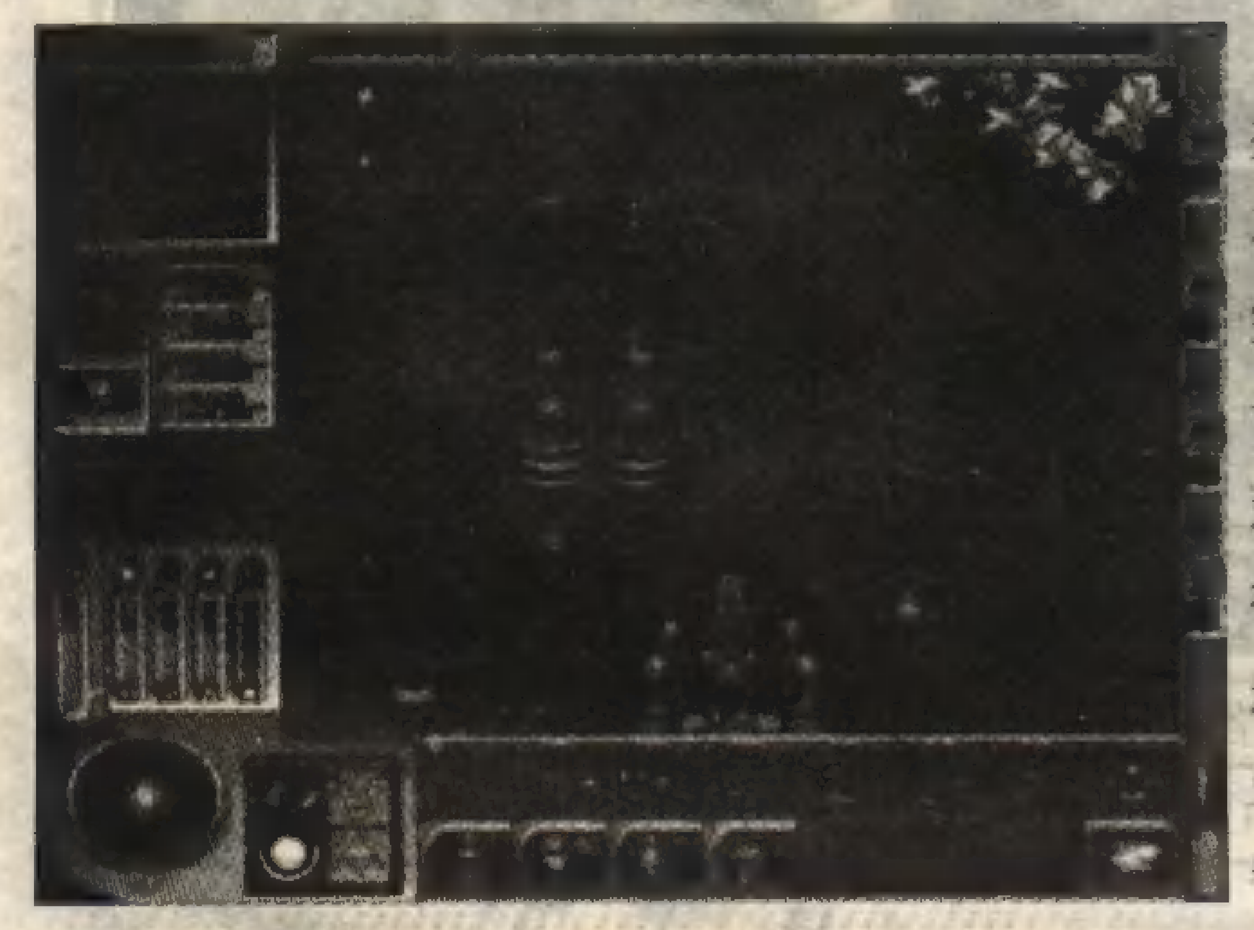


Preview 廣角鏡 PC广角

责编/ANGEL

星战总动员

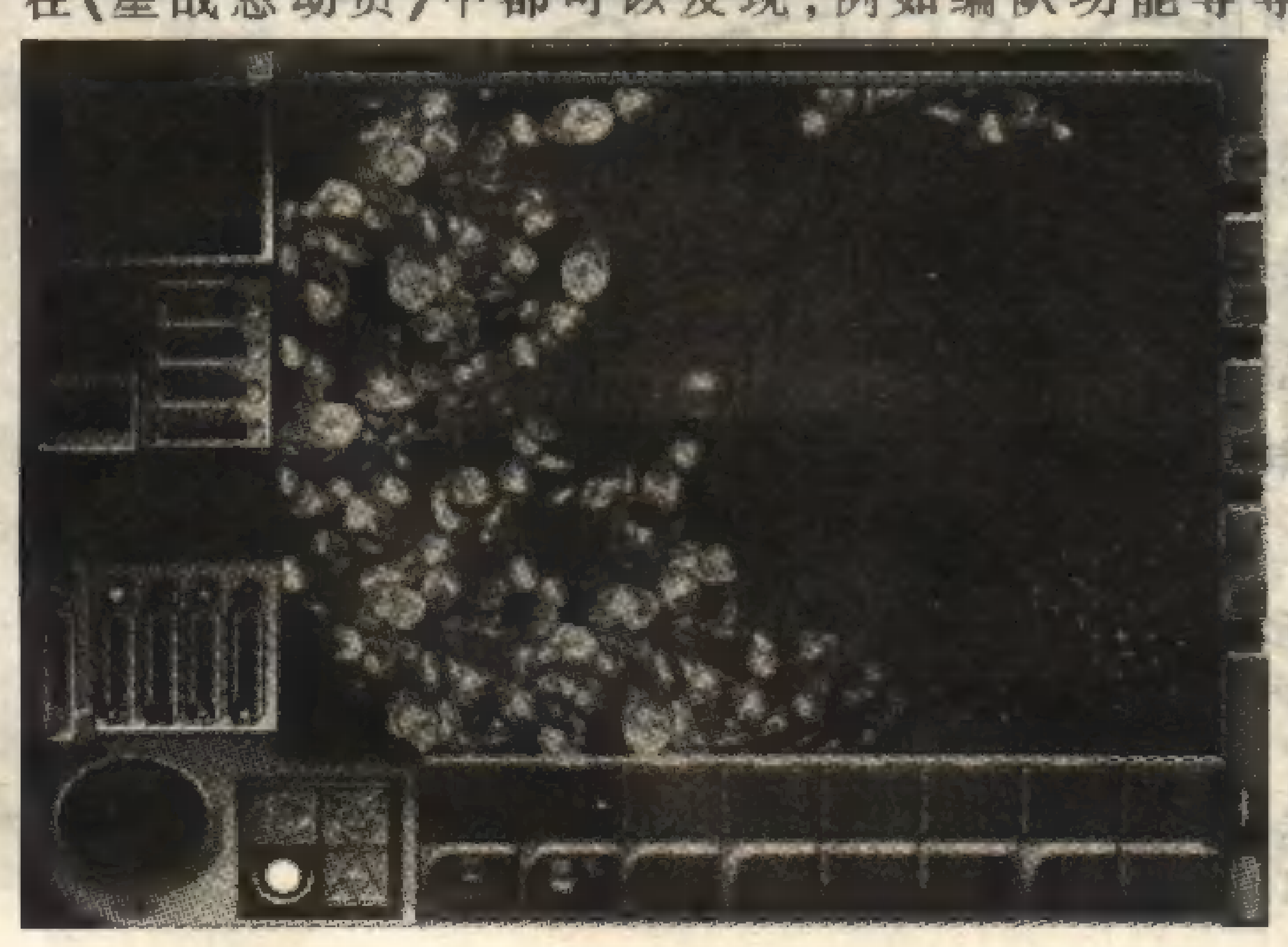
一向以出版 3D 第一人称射击游戏的 GT 公司,即将推出一套名为《星战总动员》(StarCommandRevolution)的即时策略游戏,由於笔者手上拿的是测试版,因此与正式上市时可能还会有一些出入。在测试版本中,并没有提供单人的任务,也就是说玩者无法单独的进行游戏,必须透过区域网路或是 Internet 与其他的玩家进行太空中的厮杀。



游戏中一共提供了 64 种不同种类的太空船和建筑物让玩者控制或建造,如同《终极动员令》一般,玩者必须先建造某些建筑物後,才能制造某些太空船。同时,玩者必须派出一艘名为「母船」的船舰,四处的搜寻资源,才能够建造所需的建筑物。这艘母船在游戏中所扮演的角色,相当於《终极动员令》里的建筑工厂及采矿车,而且玩家无法再制造出母船,一旦失去母船,游戏可能很快就会结束。

在浩瀚的宇宙中,一共有四种不同的种族可以让玩者选择,每一种种族都有不同的太空船与建筑物,同时所使用的科技也不尽相同。值得一提的是,《星战总动员》所有的战舰都可以经由战斗或是训练过程中提升等级,这也意味者,玩者如果能够有效的保护所制造的船舰,便可以发挥最大的战力;而非一味的生产更多的船只歼灭敌人。

操作介面上十分的简易,几乎《终极动员令》中所有的特色,在《星战总动员》中都可以发现,例如编队功能等等。不过,这套游戏是否会如同《终极动员令》亦或是《魔兽争霸 2》在短时间内窜红,只有等待正式上市时,才能分晓了!



终极动员令 95 版

这套游戏是很典型的跨平台移植版本,很可惜的是:这套版本不容易让人看出与原先的 MS-DOS 版有什麼不同之处。这一点可能让原先已经购买《终极动员令》的玩家有点失望。尽管如此,忽略移植前後的差异之後,就游戏本质而言,仍是一套相当不错的游戏。

显而易见的改变是在解析度变高之後,控制按钮里面的图像也变得精致了起来。各关卡的设计其实与原先的版本一样,音乐与音效稍微有些进步,而操作方式并无什麼不同。

连线所提供的地图也是不大,而承袭上一版本的特色,电脑一方似乎也不具有生产部队的能力,玩家似乎只要忍过一开始如排山倒海的潮水攻势後,就可以一一料理电脑对手了。这部份没有参考《红色警戒》的设计,只能说太忠於原版本了。

另一件很可惜的事情是:因为动画量实在太大,占据太多(约 449M)光碟空间,所以在这一套游戏中仍然未能看到原音轨录制音乐乐曲的情况,以致於工作中纯粹想放音乐过瘾的玩家们无法过瘾。不过还好动画档虽然经过抽线处理,但是品质与色彩都有相当的改进,总算有一些补偿。

总之,这一款游戏适合喜欢即时战略游戏,但是总是一直因为《终极动员令》的 DOS 版低解析度而不愿入场的玩家;以及一些已经持有 C&C 各版本与资料片,不收集整系列决不罢休的死忠玩家购买收藏。就针对两者内容的差异一样,这款作品已经忠实的转移原先的设计,更配上了美丽的画面与相当聪明的 AI,是一份相当值得的作品。

新作预览 Preview PC广角

责编/ANGEL

水浒传～天导一〇八星

去年,「三国志V」里的三国英雄们陪您度过快乐的暑假。今年,「水浒传」里的宋江、林冲、武松等一百零八条好汉,邀您在暑假期间和他们一起落草梁山泊、打倒高俅、复兴宋室。

▼游戏设计的很贴切对一些不了解系统的人还有一位好心的大姐帮你解答。

中文名称	水浒传	游戏类型	模拟
原作公司	光荣	系统需求	Win95

洛克人 X3

CAPCOM公司的经典游戏"洛克人"系列深受广大玩家的喜爱,而这款"洛克人X3"利用WIN95出现在PC上。它的感觉让人看去并不比次世代游戏差。

中文名称	洛克人X3	游戏类型	动作
原作公司	CAPCOM	系统需求	Win95

新闻追踪

★树大招风

以制造声霸卡闻名全球的CreativeTechnologies最近对Cyrix提出告诉,原因是Cyrix最近推出的MediaGX处理器侵犯了该公司的权益。Creative宣称,Cyrix错误的引导消费者MediaGX是声霸卡相容的,并且违反著作权的在其网站上散布Creative的驱动程式和软体,并指控Cyrix在MediaGX的系统上,会错误的显示内含Creative制造的音效卡,违法使用Creative的商标。在美国,此项诉讼案已经有初步的结果,联邦地方法庭宣判 Cyrix必须要改正上述违法的行为!写到这边 让笔者想到,或许因为Cyrix是大公司,告起来比较有「成就感」吧!不然,在杂志上随处可见的「声霸卡百分之百相容」广告,不知道Creative是作何感想?

★卢卡斯与微软签约

卢卡斯於日前与一直积极想打入游戏业界的微软刚签下了一纸协定!卢卡斯从最近的《执法悍将》(Outlaws)到以後的《帝国生死斗》(X－Wingvs.TieFighter)、《绝地武士》(JediKnight)和《反抗军》(Rebellion)等所有提供Internet网路连线的游戏,都可以在微软的线上服务伺服器InternetGamingZone上,进行连线对战。卢卡斯在这上面建立了一个专属的区域叫做RebelHQ,性质类似日前风靡一时的Battle.net,提供免费的服务!对此项协定,一般认为是双赢的局面,微软可以藉由卢卡斯高知名度和高品质的游戏,打一下其线上服务的知名度,而卢卡斯则可以省下一大笔设立、维护伺服器的费用。另外,这一纸合约并不是独家的,卢卡斯仍留有一条後路,如果以後小俩口闹翻了,卢卡斯还是可以找别人的!

★TSR被并购

以Dungeons＆Dragons系列小说、纸上游戏和电脑角色扮演游戏闻名的TSR公司将被发行纸牌游戏「魔法风云会」的WizardsoftheCoast公司所并购 而目前在使用TSR授权制作游戏的几家公司,像Sierra和Interplay,似乎都对此项交易持「乐观其成」的态度!相信此举会使沈寂很久的TSR再重新出发,而WizardsoftheCoast也会因为TSR丰富的资料设定而获益。

★创世纪网路版开始测试

最後,根据最新消息指出,Origin的《创世纪网路版》「已经快要」开始做Beta－Test了,说不定当你手上拿著这本杂志时,幸运的测试者已经玩得不亦乐乎了!Origin也重新设计」该游戏的网页http://www.owo.com,目前已经有超过三百个Guild(应该可以翻成工会)在上面注册!有兴趣的人,可以看看人家在玩什麽名堂。而小道消息也指出,台湾的EA分公司,正积极的在向美国交涉,希望能在台湾建立起一个该游戏伺服器,大家有空写个信或e－mail到Origin表达一下您的意见吧!

机种：PS　类型：对战 ACT　厂商：HUDSON　媒体：CD-ROM

刚在街机上推出不久的对战游戏《BLOODY ROAR》居然已被移植到PS主机上，而且预定于97年内发售。该游戏的特色在于人物可以“兽人化”，在变身后将能使用更多、更强力的招术。画面采用3D形式制作，街机版水平不俗，而移植后相信凭借其优秀的3D处理机能应该也相当优秀，绝对值得大家期待。

■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元